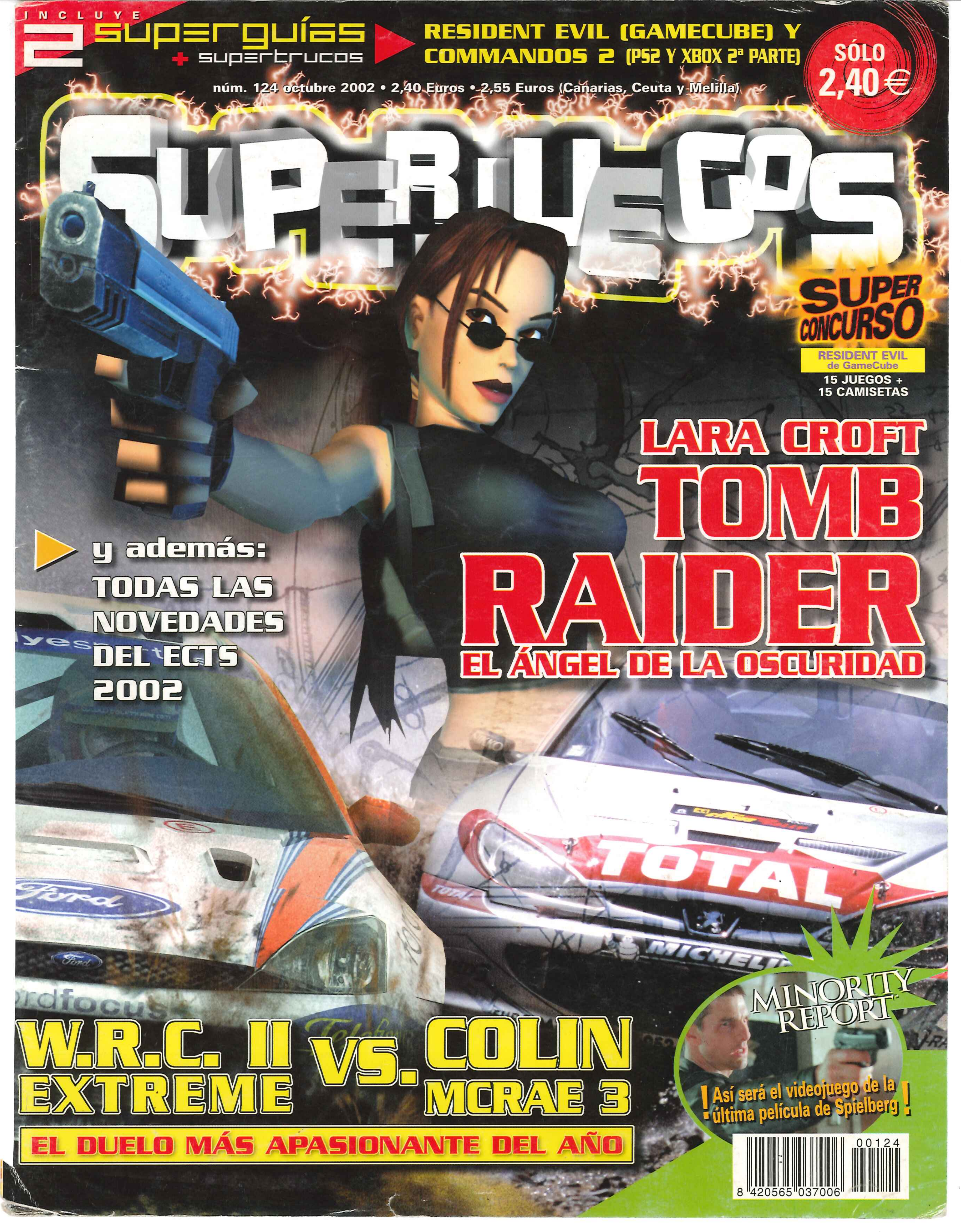


INCLUYE 2 superguías + supertrucos
RESIDENT EVIL (GAMECUBE) Y COMMANDOS 2 (PS2 Y XBOX 2ª PARTE)
SÓLO 2,40 €
núm. 124 octubre 2002 • 2,40 Euros • 2,55 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
SUPER CONCURSO
RESIDENT EVIL de GameCube
15 JUEGOS + 15 CAMISETAS
LARA CROFT TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
y además: TODAS LAS NOVEDADES DEL ECTS 2002
W.R.C. II EXTREME VS. COLIN MCRAE 3
EL DUELO MÁS APASIONANTE DEL AÑO
MINORITY REPORT
¡Así será el videojuego de la última película de Spielberg!
00124
8 420565 037006

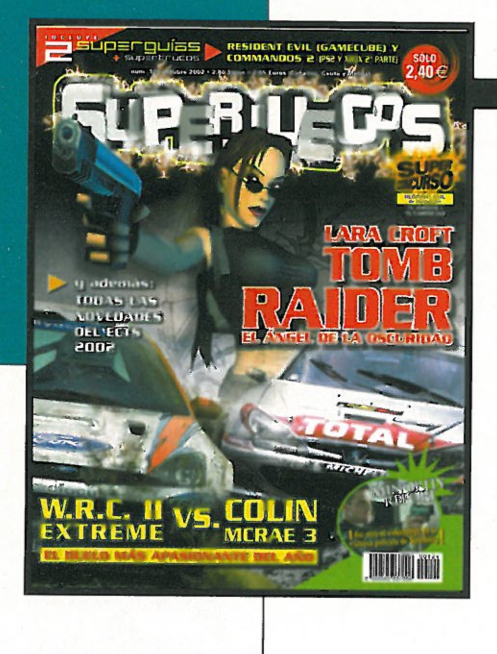

SUPER
MARIO
SUNSHINE










2 superguías + supertrucos
RESIDENT EVIL (GAMECUBE) Y COMMANDOS 2 (PS2 Y XBOX 2ª PARTE)
SOLO 2,40 €
SUPERJUEGOS
LARA CROFT
TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
y además: TODAS LAS NOVEDADES DEL ECTS 2002
W.R.C. II EXTREME VS. COLIN MCRAE 3
EL DUELO MÁS APASIONANTE DEL AÑO


SUMARIO nº 124

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Jesús Maraña, Damián García Puig** y **José Luis Gómez** (Director de Coordinación Editorial y de Comunicación)
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, J. Iturrioz, Dani Rodríguez, J. Bautista, Tomás Ju Oh, Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

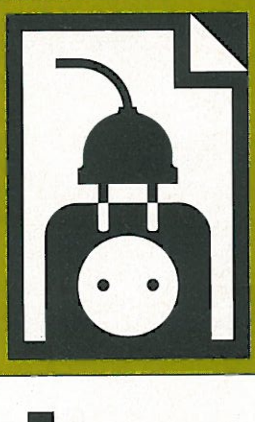
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

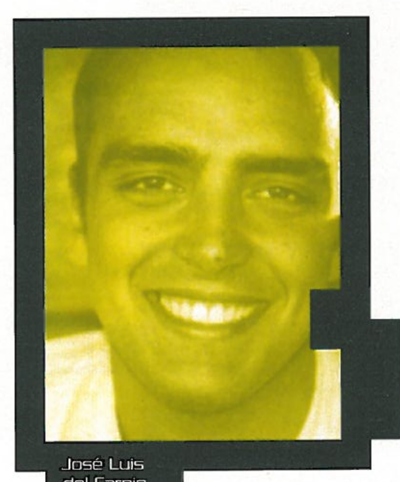
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

Tanto PlayStation 2 como Xbox han reducido sus precios de cara a la ya casi inminente campaña de Navidad (cada vez comienza antes), y ya se pueden adquirir ambas por menos de 250 euros. Un precio realmente atractivo para ambas consolas, que buscan abrir su mercado para el gran público, que podrá acceder a un sistema de entretenimiento vanguardista por un coste más que aceptable. Y si a eso añadimos la oferta de juegos que se nos presenta en los próximos meses, poca excusa queda ya para decidirse y comprar una de estas consolas o, si podéis, ambas.

Y prueba de esto son los juegos que tenemos en portada: Colin McRae 3, WRC 2 Extreme y Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad. Los dos primeros son, sin duda, lo mejor que se puede encontrar en la actualidad en cuanto a simulación de rallys, y los enfrentamos en sus primeras betas jugables, para que podáis comprobar cuáles van a ser sus principales virtudes y si se adaptan a vuestros gustos. El tercero de ellos supone el retorno de la voluptuosa y virtual Lara Croft, en la que seguramente se convertirá en la mejor versión de la saga hasta la fecha. Y tampoco deberíais perderos el reportaje que os ofrecemos sobre el último ECTS celebrado en Londres, que aunque sigue perdiendo fuelle respecto al E3 de Los Ángeles, mostró algunas novedades interesantes. Y ya que hablamos del ECTS, no estaría mal que las compañías replantearan sus estrategias y prestaran más atención a la feria europea. Y si hablamos de futuribles ideales, me gustaría imaginarme un ECTS al mismo nivel del E3, y cuya celebración fuera rotando por distintas ciudades europeas. En España poseemos la infraestructura necesaria para albergar esta feria y, os aseguro, es como una Disneylandia del videojuego que es toda una experiencia contemplar.

El museo más divertido

Uno de los grandes alicientes de viajar al ECTS fué el poder visitar Game On, la monumental exposición sobre la historia de los videojuegos ubicada en la Barbican Gallery de Londres.



Estos son sólo algunos de los componentes del monumental PDP-1, de 1962, hogar del primer videojuego de la historia, Spacewar!. A su lado, pudimos ver de cerca la primera recreativa, Computer Space, creada en 1971.



Los asistentes al Game On tuvieron la ocasión de ver de cerca un par de ilustraciones del universo de Mario, realizadas por el propio Shigeru Miyamoto.





(1) La Famicom (la NES japonesa) en plena acción. (2) Game On también mostró una completa selección de las célebres maquinitas LCD (y de otros modelos más modernos), que tanto furor causaron en la década de los 80. (3) Una de las mejores experiencias que ofrecía Game On era jugar al mítico Space Invaders en su mesa "coctel" original. Hasta el cristal conservaba todavía el sello Taito.



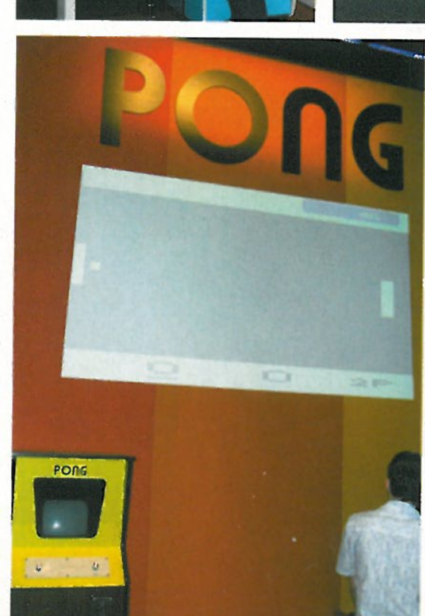


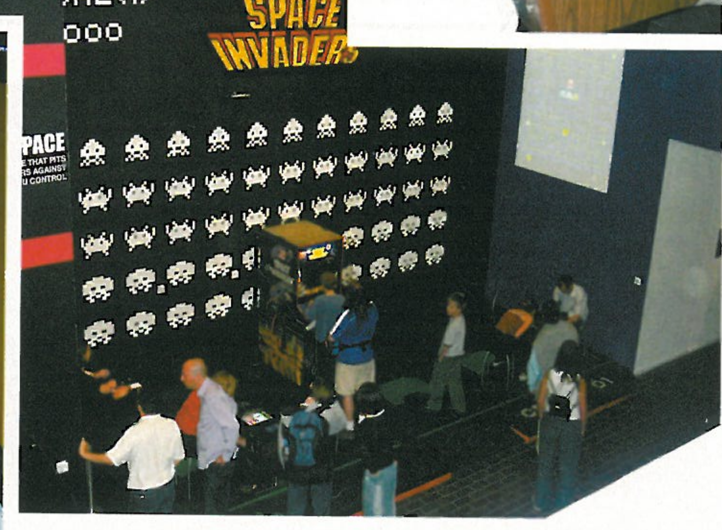




En un lugar de la Mancha, Quintanar del Rey concretamente, nuestro compañero Mayerick celebró su matrimonio con la simpar Toñi...

El caso es que nos desplazamos a la localidad conquense para asistir a la ceremonia nupcial y al banquete. Los resultados los previstos: sólo ligó el novio. Nosotros, como siempre, nos tuvimos que contentar con los entrantes y con la pantagruélica cena, cuyo calibre era tan descomunal, tanto en calidad como cantidad, que terminamos con agujetas en las mandíbulas. Por lo demás bien, especialmente el momento en el que los novios entraron en el salón del banquete con música de La Guerra De Las Galaxias como fondo.







SONY C.E. Y MICROSOFT

PS2 y Xbox en rebajas

La batalla para acaparar el mercado de las consolas continúa, sobre todo después de la increíble bajada de precio de las máquinas de **Sony** y **Microsoft**. La compañía americana no ha empezado muy bien en los territorios PAL, donde **PlayStation 2** es líder indiscutible con una base instalada de 8.25 millones de consolas, 700.000 de las cuales han sido vendidas en territorio español. Para intentar subsanar la gran desventaja, **Microsoft** ha rebajado el precio de su consola lanzando además un *pack* de edición limitada con la consola y uno de los primeros juegos que vio la luz para **Xbox**, *Project Gotham*, todo a un precio recomendado de 249.99 Euros. Después de ofrecer una oferta tan irresistible, veremos cuantos usuarios caen en las redes de la gran «X». Por su parte, a partir del pasado 30 de agosto del presente año, **Sony** también ha reducido el precio de su máquina a 249 Euros. **Chris Deering**, Presidente de **Sony Computer Entertainment Europe** comentó: «Nos complace anunciar que **PlayStation 2** tiene ahora un precio mucho más asequible. De aquí a Navidad saldrán al mercado 145 juegos más, por lo que es el mejor momento para comprar una **PlayStation 2**». Teniendo en cuenta estas declaraciones, el catálogo de la consola a final de año será de más de 440 títulos, una cifra muy lejana para **Xbox**. Sólo el tiempo dirimirá el ganador de la batalla, que por el momento va ganando la máquina de 128 *bits* creada por el genio **Ken Kutaragi**.



***Microsoft** ha lanzado al mercado un pack especial que incluye además de la consola el juego Project Gotham. El pack estará disponible hasta fin de existencias en los puntos de venta habituales al precio recomendado de 249.99 Euros.*

ELECTRONIC ARTS

El mejor fútbol y acción bélica

Después del notable éxito obtenido por *Pro Evolution*, **EA** está intentando revitalizar su saga *FIFA* incluyendo cambios revolucionarios en su ya clásico estilo de juego y ofreciendo increíbles mejoras en el apartado gráfico. Por otro lado, otro de sus productos más emblemáticos, *Medal Of Honor Frontline*, depués de arrasar en **PC** y **PS2** está preparado para el asalto de **Xbox** y **GameCube**.La versión para la consola de **Microsoft** cuenta con un apartado gráfico de ensueño. Ambas entregas contarán con un modo para cuatro jugadores.

Medal Of Honor F.



FIFA 2003



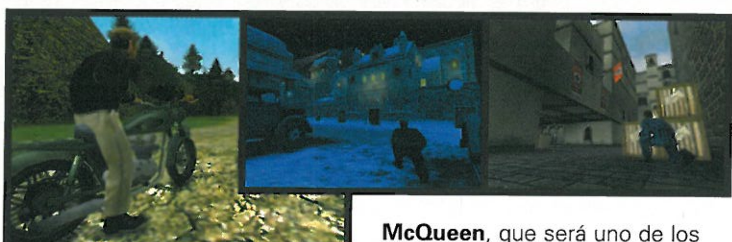


PROEIN

SCI presenta sus novedades



Emily Britt, responsable del departamento de prensa, durante la presentación de los títulos de SCI en las oficinas de Proein.

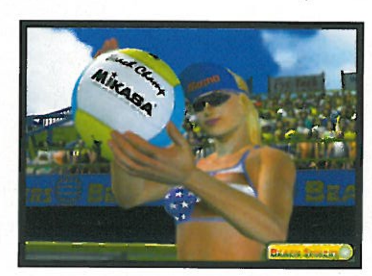


El pasado día 11 de septiembre tuvo lugar la presentación de los tres próximos lanzamientos de **SCI**. La compañía inglesa ha adquirido los derechos de la película *La Gran Evasión*. La famosa melodía del filme y **Steve McQueen**, que será uno de los protagonistas, aparecerán en este título para **PS2** y **Xbox** que saldrá el año que viene. Otra de las noticias destacadas es el desarrollo del juego *Futurama*, basado en la serie del mismo nombre, para **Xbox**, **PS2** y **GameCube**, bajo la supervisión de **Matt Groening**.

INFOGRAMES

Presentación en Warner Bros. Park

La compañía francesa presentó el pasado 5 de septiembre su nueva línea de productos en el parque temático de la **Warner**. Como no podía ser de otra manera, dos títulos están basados en personajes de la compañía americana, *Taz Wanted* un plataformas para **PS2**, **Xbox** y **GameCube**, y *Loons* un *beat'em up* multijugador para **Xbox**. Aunque también se aprovechó la ocasión para presentar a la prensa uno de los juegos más esperados para **PlayStation 2**, *Stuntman*. Asimismo, **Infogrames** distribuye en nuestro país un divertido juego de *volley* playa femenino de **Sega**, *Beach Spikers*, desarrollado exclusivamente para **GameCube**.



Beach Spikers cuenta con 16 equipos repletos de bellas féminas totalmente personalizables. Además incluye tres modos de juego y 4 jugadores.



NINTENDO

Nuevos títulos para GBA

Game Boy Advance continúa su marcha imparable como líder del mercado portátil. Y **Nintendo** sigue cuidando que a su máquina no le falte *software*. Las dos últimas incorporaciones son *Game & Watch*, con versiones clásicas y modernas de las «maquinitas» de los 80 de **Nintendo**. El segundo título, *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3*, nos presenta una nueva aventura de plataformas protagonizado por el simpático compañero de **Mario**.



Dos nuevos títulos para GBA cargados de diversión y entretenimiento

VIRGIN

NHL 2003 y Speedball 2

Virgin ha anunciado el lanzamiento de *NHL Hitz 2003*, desarrollado por **Midway** para **Xbox**, **GameCube** y **PlayStation 2** a finales de octubre, que cuenta con la licencia oficial de la NHL y la NHLPA. La compañía también ha puesto a la venta *Speedball 2: Brutal Deluxe*, basado en el clásico de los 80 **Amiga** y **Atari**, que verá la luz para **Game Boy Advance**. Se trata de un título deportivo futurista en el que pueden participar dos jugadores simultáneamente con el cable *i.link*.



TOP



PlayStation 2. 1 Commandos 2 2 Turok Evolution 3 Project Zero 4 Stuntman 5 Gran Turismo 3 (Platinum)

PSone. 1 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 2 Metal Gear Solid (Band) 3 Capcom Vs. SNK Pro 4 Dragon Ball Final Bout 5 Final Fantasy IX (Platinum)

Dreamcast. 1 Sonic Adventure 2 Vanishing Point 3 Resident Evil 3 4 Tony Hawk's Pro Skater II 5 MSR

GameCube. 1 Capcom VS SNK 2 EO 2 F1 2002 3 Super Smash Bros. Melee 4 Star Wars: Rogue Leader 5 Lost Kingdoms

Game Boy Advance. 1 Golden Sun 2 Sonic Advance 3 CT: Special Forces 4 Super Mario Advance 2 5 Super SF II Turbo Revival

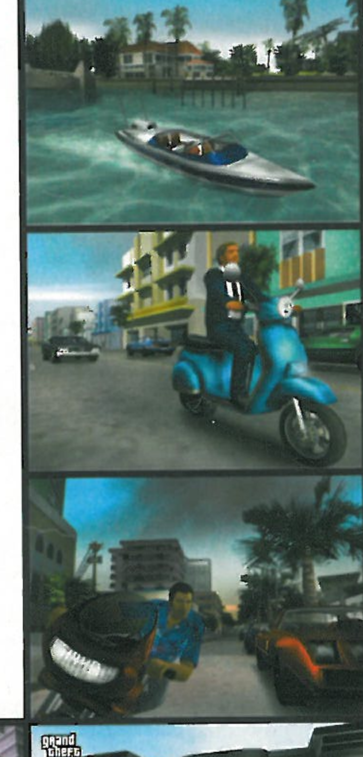
Xbox. 1 Turok Evolution 2 Bruce Lee: Quest of the Dragon 3 Halo 4 Hunter: The Reckoning 5 Slam Tennis

ROCKSTAR/TAKE 2

Nuevas pantallas de Grand Theft Auto: Vice City

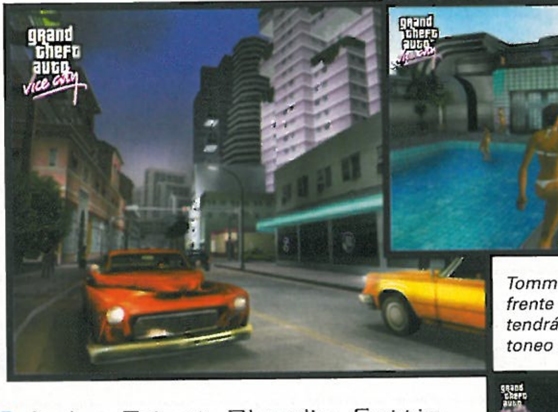
Sin prisa pero sin pausa, nos va llegando información sobre el esperadísimo título de **Rockstar**. La primera noticia no es demasiado buena, ya que se ha retrasado su fecha de salida en **Europa**, aunque apenas un par de semanas. El 8 de noviembre es el día ya confirmado de salida a la venta. Lo demás, lo tenéis a la vista. Una nueva galería de imágenes que ya van dando forma a un juego que presenta un aspecto imponente. También hemos sabido nuevas cosas sobre el argumento: Tommy Vercetti ha sido enviado a Miami por su antiguo jefe, Sonny Forelli, para que recuperara el dinero que pagó por una mercancía que no le fue entregada. Peleas contra motoristas, gangsters cubanos y políticos corruptos serán el «pan de cada día» del «bueno» de Tommy.

En otro orden de cosas, **Rockstar Games** y **Sony Music Entertainment** han anunciado su acuerdo de colaboración para sacar a la venta la banda sonora de ***GTA: Vice City***, bajo el sello de **Epic**. Será, como sabéis, una compilación de los mejores temas de la década de los 80, divididos en álbumes que representan a las emisoras de radio del juego.



Todo el ambiente del Miami de los 80 se refleja en las calles, repletas de hispanos, patinadoras y negros con pelo a lo afro.





Tommy, además de luchar frente a todos los «malos», tendrá que «sufrir» el contoneo de las mozas.



Judas Priest, Blondie, Cuttin Crew, Flock of Seagulls, Kool and the Gang y muchos otros participan en la B.S.O.

AQUÍ

QUIEN NO CORRE, NO VUELA.

Si quieres volar al futuro, corre en "Quantum Redshift". Otro fantástico juego de Xbox donde cada jugador tiene su propio enemigo. Elige entre 16 naves, utiliza hasta 160 armas y vuela en cualquiera de los 16 circuitos a 1.400 Km/h. Todo al ritmo de "Junkie XL" o de la música que prefieras, porque en "Quantum Redshift" la banda sonora también la eliges tú. Sin duda, un juego de cine para que corras como en las películas de ciencia ficción. Volando.

Quantum Redshift







www.xbox.com/es/quantumredshift

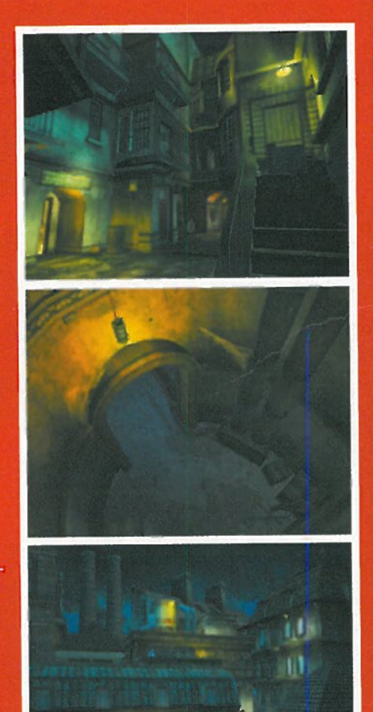
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Lara Croft T

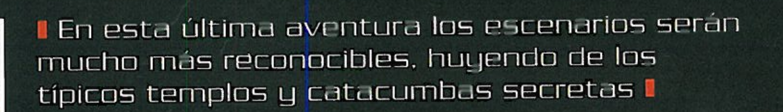
La fecha cada vez está más cerca. El mundo entero contiene el aliento ante el regreso más esperado de la historia de los videojuegos. El Ángel de la Oscuridad se aproxima.

París

En el primer nivel del juego no podremos hacer uso de las armas. Deberemos guiar a **Lara** por tejados y callejones mientras damos esquinazo a la policía que intenta darnos caza. Si queremos acabar con algún enemigo, deberemos intentar un ataque sigiloso para que no alerte al resto de sus compañeros. También deberemos evitar acercarnos a zonas peligrosas, como las alcantarillas.



15 de noviembre de 2002, salvo cambios de última hora, es la fecha elegida por **Eidos** para el lanzamiento mundial de la primera entrega de las aventuras de **Lara Croft** en **PS2**. Ninguna otra consola de nueva generación será visitada por la arqueóloga más famosa, al menos de momento. **Sony** se ha asegurado de que sólo ellos cuenten con uno de los lanzamientos más fuertes de cara a la campaña navideña. Poco a poco se ha ido rompiendo el hermetismo que rodeaba a este título y en las distintas ferias del sector (primero en el **E3** y más recientemente en el **ECTS**) hemos ido observando la evolución del juego. Ahora sabemos que la historia continúa donde lo dejó la cuarta entrega, con una **Lara** transformada tras una traumática experiencia en **Egipto**. En la *intro* del juego vemos cómo llega a **París** en busca de su mentor **Von Croy**, al que encuentra brutalmente asesinado. Perseguida por la policía francesa y



En esta última aventura los escenarios serán mucho más reconocibles, huyendo de los típicos templos y catacumbas secretas

Lara toma cuerpo

Como en años anteriores, desde que **Lara** se convirtió en algo más que la protagonista del juego, los responsables de **Eidos** han realizado un laborioso proceso de selección para encontrar a la modelo que representará a la arqueóloga en esta entrega. Esta vez la elegida ha sido **Jill De Jong**, una holandesa de 20 añitos. La chica en cuestión confiesa estar híper-ilusionada con el hecho de encarnar a la heroína virtual y dice compartir con ella el espíritu aventurero y la pasión por conocer nuevas culturas. Además, le gusta el fútbol y está soltera y sin compromiso conocido.

omb Raider:
El Ángel De La Oscuridad

Los combates con los enemigos no tendrán nada que ver con el simple tiroteo a distancia de las entregas anteriores. Ahora habrá que emplearse a fondo.



por una misteriosa organización de alquimistas milenarios, buscando unas pinturas del siglo XIV que parecen tener la clave de todo, **Lara** se encuentra con **Kurtis Trent**. Por primera vez en la saga, podremos controlar a otro personaje. Pero son muchas las novedades de esta entrega. Se han empleado diez veces más polígonos para crear a la protagonista y su animación es mucho más fluida y realista. Podremos interactuar con los personajes que encontremos en los escenarios, aprenderemos nuevos movimientos tras cada fase y **Lara** podrá defenderse sin hacer uso de las armas de fuego. De hecho, será totalmente necesario en más de una ocasión. También tendrá vital importancia el factor «stealth» (pasar inadvertido ante los enemigos), así como los elementos de plataformas, ahora con bastante más libertad. Por último, la cámara ya no estará perpetuamente en la espalda de Lara, sino que ofrecerá diferentes puntos de vista. ▮

*Entre los nuevos movimientos que le otorgan más libertad a **Lara** se halla la posibilidad de agarrarse y balancearse de los sitios más insospechados.*

Personajes

El «casting» de esta sexta entrega cuenta con integrantes tan interesantes como **Kurtis Trent**, un aventurero como **Lara** que parece estar interesado en lo mismo que ella: dar con el paradero del misterioso **Eckhardt**, el malvado y perverso del juego. **Kurtis** está armado con una especie de estrella de metal que podrá lanzar a sus enemigos o emplear como arma blanca. **Eckhardt** es el máximo responsable de la conspiración en la que se encuentra sumida **Lara**. Gracias a él, **Lara** se encontrará con enemigos de ultratumba a lo largo del juego, además de humanos con oscuras intenciones.

1.83 de estatura, unas medidas cercanas a la perfección y un pelo rubio convenientemente teñido son algunos de los rasgos de la chica.

PLAYS

MINORITY REPORT™

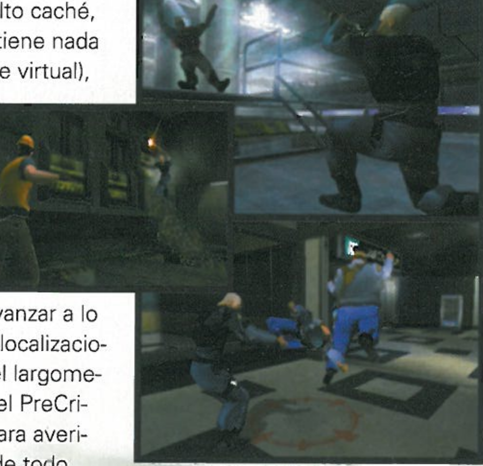
Era de esperar que después de un proyecto que prometía ser todo un éxito, por aquello de que sería alegóricamente una obra póstuma del difunto **Kubrick**, **Spielberg** despertara de su letargo al ver que su particular visión de *Inteligencia Artificial* no llegaba al público, ni a su bolsillo. Por ello, con ***Minority Report*** (cuyo estreno será a finales del próximo mes de octubre) ha preferido olvidarse del cine de autor, de las historias personales, de los dramas existenciales y escenarios introspectivos, para centrarse en la ciencia ficción y el *thriller* puro y duro. Aunque sin olvidar el lado humano y sensiblero de **Spielberg**, claro. Sin duda, las recaudaciones serán multimillonarias. Pero esta idea, originaria de un relato de **Phillip K. Dick** (autor de novelas de ciencia ficción, conocido por ser fuente de inspiración de muchos directores amantes de este género, como los creadores de *Blade Runner* y *Desafío Total*), no sólo es llevada a la gran pantalla, sino que **Activision** ha adquirido los derechos del filme para adaptarla al videojuego. Así pues, poco después del estreno de la película, concretamente en noviembre, saldrá a la venta ***Minority Report*** para **PS2**, **Xbox**, **GameCube** y **GBA**. Las cuatro versiones presentan una aventura llena de acción que te permitirán revivir lo narrado en la película. De tal modo que, cada formato, nos



situará 50 años en el futuro con escenarios muy cercanos a la época actual, pero con numerosos avances tecnológicos, el mayor de los cuales es el sistema PreCrimen. Un cuerpo policial dotado de una tecnología que permite determinar, no sólo quién ha cometido el crimen, sino cuándo va a cometerse. Encarnaremos al Oficial **John Anderton**, interpretado por **Tom Cruise** en la película y por un rubio galán en el videojuego (parece ser que los derechos de ima-

Minority Report *incluye elementos extraídos de la película, como el coche Lexus del Oficial y los Spyderbots que localizan criminales. También dispone de una increíble capacidad de suspense y repetición de partidas dinámicas.*

Spielberg *durante el rodaje, dando indicaciones a los dos protagonistas de* ***Minority Report*****:** ***Tom Cruise*** *(Oficial del PreCrimen) y* ***Samantha Morton*** *(Agatha, una pre-cog).*



gen de **Cruise** son de alto caché, porque físicamente no tiene nada en común nuestro héroe virtual), para poner fin a la conspiración que acecha a la organización PreCrimen. Bajo una perspectiva cinemática en tercera persona, el jugador tendrá que avanzar a lo largo de 15 niveles con localizaciones inspiradas en las del largometraje (como el Cuartel del PreCrimen, **Mall City**, etc.), para averiguar quién está detrás de todo. Pero antes de llegar a él, tendrás que hacer frente a robots y enemigos humanos en combates cuerpo a cuerpo, ayudado de un amplio arsenal de armas y dispositivos extraídos de la película. Dispondrás de increíbles granadas de impulsos eléctricos, rifles, escopetas antidisturbios y, entre otros utensilios, de un espejo holográfico que proyecta la imagen del Oficial para confundir al enemigo. Asimismo, todos los personajes de ***Minority Report*** podrán superar barricadas, arrojar enemigos a través de escaparates y utilizar los

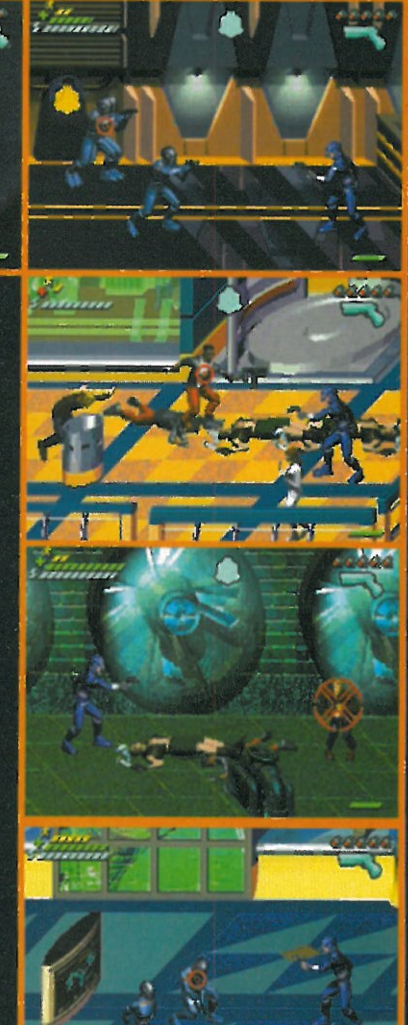
Tácticas de combate cuerpo a cuerpo con armamentos futuristas



Jet Packs que te permitirán volar con libertad a lo largo de los escenarios. Dependiendo del desarrollo y camino que escojas para resolver cada una de las misiones que presenta la aventura, podrás contemplar un final distinto, ya que ***Minority Report*** aguarda múltiples desenlaces.

GAME BOY ADVANCE





La adaptación de ***Minority Report*** a los 32 *bits* de la portátil de **Nintendo** no tiene nada que envidiar a su hermana mayor en **GC**. Presenta el mismo desafío (descubrir quién es el autor de la conspiración contra el PreCrimen), combatir contra policías cuerpo a cuerpo y abatir robots de última generación. Para ello, también contarás con todo tipo de armas (granadas de impulsos eléctricos, rifles y escopetas antidisturbios) con objetivo para afinar nuestra puntería. En esta ocasión, el argumento del filme está dividido en 10 niveles que representan los momentos más importantes de la película. De tal modo que, bajo una perspectiva en tercera persona, nos adentraremos en las instalaciones del PreCrimen y en las calles de un **Washington** futurista para averiguar qué es eso del «Informe Minoritario».





Si hay un género en auge éste es el de la conducción y concretamente el concerniente a la









W.R.C. II EXTREME vs. COLIN MCRAE 3



simulación de rallys. WRC II Extreme y Colin McRae 3 luchan por convertirse en los reyes del género.



W.R.C. II EXTREME

El pasado día 23 de agosto fue presentado en pleno Rally de **Alemania** (**ADAC**) la tan esperada segunda parte de *World Rally Championship*. A escasos metros de los boxes y tras la estruendosa entrada del *Skoda Octavia WRC* fueron desvelados todos los secretos que completan este increíble simulador de conducción en la modalidad de Rally.

World Rally Championship II Extreme ha sido potenciado en todos sus parámetros con respecto a su primera aparición. Se ha duplicado la cantidad de distancia que podemos recorrer llegando a más de 800 Km., repartidos en 115 etapas. Los paisajes y escenarios de los 14 países (calendario completo 2002) por donde pasaremos han sido creados a partir de fotos reales, de satélite y DEM Data, otorgando una fidelidad pasmosa. Para sumarle realismo al conjunto se ha aumentado 4 veces la cantidad de objetos en pantalla y se ha maximizado la resolución de la calzada en 10 cm. dándole una calidad y variedad (adoquines, grietas, etc.) hasta ahora desconocida. Los encargados de la programación, **Evolution Studios**, han creado exclusivamente para ***WRC II*** un nuevo modelo físico del comportamiento del vehículo







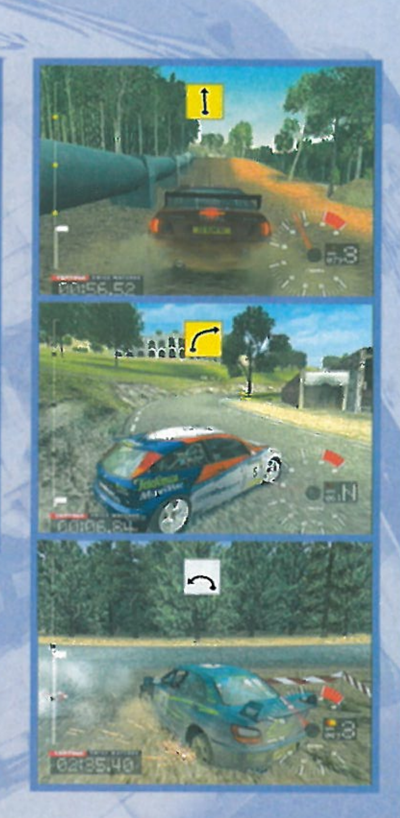
Nuestro reluciente vehículo se irá dañando y ensuciando durante la carrera. Hasta un total de 25 elementos se deformarán o perderán, y el brillo desaparecerá dando paso al polvo y al barro.

EL DUELO MÁS ESPERADO DEL AÑO

COLIN MCRAE 3

Lo primero, advertiros de que estamos ante dos *betas*, las primeras facilitadas a la prensa para que podamos transmitiros nuestras primeras impresiones sobre estos dos grandes juegos. Así pues, es relativamente probable que los productos definitivos de ambos títulos cambien tanto que el juicio previo que ahora emitimos varíe considerablemente. Este es el caso de ***Colin McRae 3***, que aunque presenta la mayoría de las opciones, aún le hace falta implementar determinados aspectos, que veremos el mes que viene con la versión final ya en nuestro poder. Hablar de *Colin McRae*, si has sido usuario de **PlayStation/PSone**, es hablar del juego que puso «patas arriba» el género, el título que demostró las cotas de realismo que se pueden alcanzar en un videojuego de rallys. Ahora, en **PlayStation 2**, y con un *hardware* mucho más potente para trasladar muchas más sensaciones, la gente de **Codemasters** no ha defraudado. Tenemos ante nosotros un simulador en toda regla, con un control exigente y una representación de la dinámica y la estética de un coche de rallys absolutamente genial. No

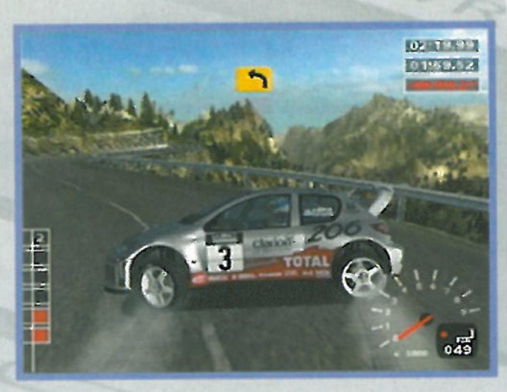




Las imágenes de los mecánicos en pleno trabajo de boxes, con el coche totalmente desmontado, son de las más atractivas que podremos contemplar en todo el juego.

W.R.C. II EXTREME





Además de los siete coches oficiales del Mundial de Rallys podrás obtener cinco diseños especiales basados en los modelos actuales del campeonato.

con respecto al trazado y las situaciones que le afectan como la frenada, la aceleración, los derrapes, uso del freno de mano, etc. Una adecuada sensación de velocidad y suave gracias a los 60 *fps* nos deleitará en sus 6 vistas diferentes de carrera. Para conservar las características específicas de las 7 máquinas oficiales se han utilizado los datos de cada equipo real de *WRC*. Con los planos originales, texturas y colores en alta resolución y nada menos que 20.000 polígonos han modelado, tanto el interior como el exterior, de cada coche consiguiendo un acabado de gran calidad. Durante la competición sufriremos daños en 25 elementos diferentes del coche pudiendo deformarlos, romperlos y perderlos. Impactos en la chapa, faros rotos, lunas quebradas todo ha sido fotografiado y estudiado para replicar la realidad de los accidentes en carrera. Los rasgos particulares de la cara de los 50 pilotos y su copiloto han sido modelados y plasmados gracias a la tecnología *Digimask*. Los boxes diseñados en 3D te ofrecen toda la expectación en tiempo real de las reparaciones que requiera tu vehículo. Los efectos de sonido de los vehículos en carrera han sido sampleados cuidadosamente ofreciéndote una claridad y contundencia definitiva. Posiblemente se convierta en el mejor título en la simulación de Rally, pero para ello aún habrá que esperar a la versión final. **JASÓN**



Dos juegos con gran calidad en todos sus apartados

En ambos, los paisajes están muy logrados, destacando la mayor profundidad y realismo de ***WRC II***. El detalle en el modelado de los vehículos es similar en calidad, al igual que los numerosos daños y la presencia de suciedad. Respecto al comportamiento del vehículo, ***WRC II*** se acerca más a la realidad teniendo mayor sensación de conducción y más control sobre el coche, pero con la penalización de que el vehículo se frena al salir de la calzada. ***WRC II*** posee todas las licencias y ofrece todas las opciones del campeonato real. Aspectos que *CMR3* no contiene. No obstante, son dos juegos aún en desarrollo y, por tanto, tendrán que ser mejorados.

EL DUELO MÁS ESPERADO DEL AÑO



COLIN MCRAE 3





Antes de cada carrera, podremos adaptar nuestro vehículo a las condiciones del terreno por el que vamos a competir. También tendremos el apoyo de la telemetría.

os perdáis los daños, ya que hasta podremos acabar los rallys habiendo perdido dos ruedas. La estructura del juego es la típica, con el consabido modo Campeonato que visita diferentes países, mostrando en cada uno de ellos una superficie diferente al anterior. Algo así como un Campeonato del Mundo irreal pero con la variedad necesaria para disfrutar de diferentes condiciones climáticas y de terreno. Lo que más nos ha sorprendido del juego son sus carreteras, realmente anchas, que solventan en parte los constantes deslizamientos de los coches, pero que se alejan un poco de la realidad ya que ningún rally se corre en unas pistas tan amplias. Y el detalle característico de *Colin McRae*, la dificultad, aunque nos han avisado que en esta *beta* aún no está ajustada, ya da visos de que va a suponer un auténtico reto, ya que cualquier mínima salida de pista o el más leve accidente, complicará enormemente acabar el rally como ganador. Un motor gráfico consistente, efectos de luz y climatológicos (la lluvia es la mejor de la historia), excepcional diseño de los coches, un control tan intuitivo como dificultoso y unos circuitos variados y que incitan a competir, son los alicientes que encontrarán todos aquellos que opten por ***Colin McRae 3***. Prácticamente lo mismo que los que lo hagan por *WRC*, pero con matices diferentes que serán los que decidan la compra. **THE SCOPE**

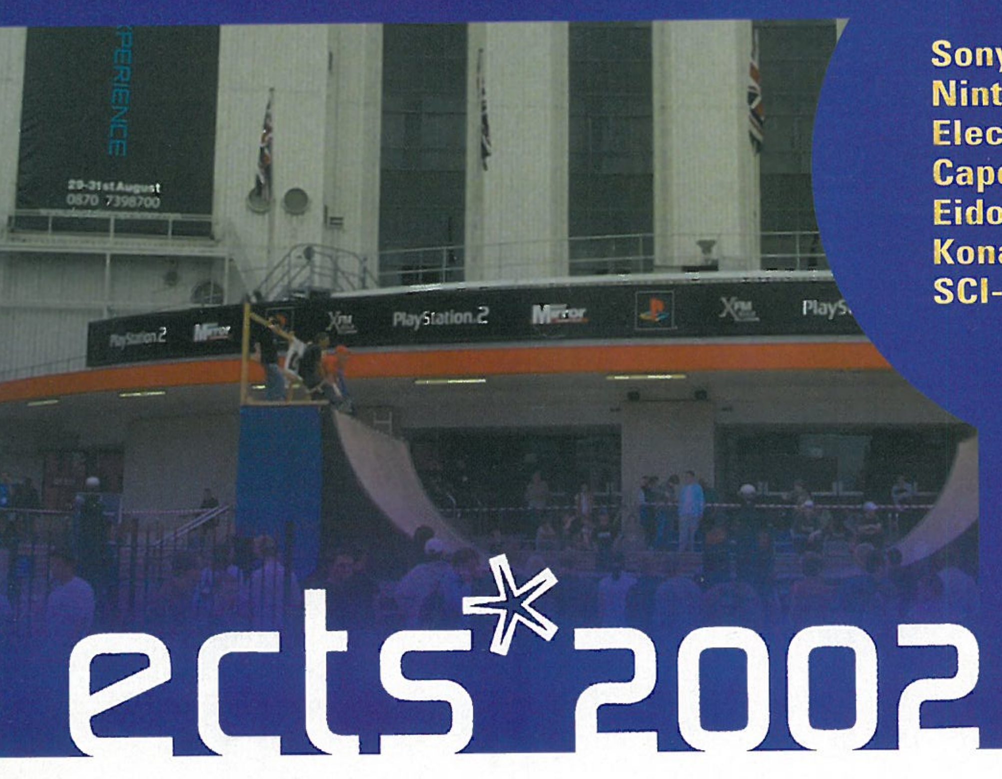


Lo peor será que tengamos que quedarnos con uno de los dos

Tengo el corazón absolutamente dividido. Si bien yo soy de los pocos que disfrutaron más con *WRC* que con *Gran Turismo*, no es menos cierto que siempre he sido un fanático de la saga *Colin McRae*. Ahora, tras probar la versión previa de ambos, en principio me quedo con ***Colin McRae 3***. Obviamente si quisiera seguir con la mayor fidelidad el Campeonato del Mundo, elegiría *WRC*, pero me gusta más el control del *Colin*, me atraen más las dificultades que plantea el más mínimo error de conducción y me siento más cómodo con su espíritu más de simulador que de *arcade*. La *beta* presenta aún fallos, pero tiene pinta de ser un juego excepcional.



PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2002. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DECUENTOS. PRECIOS CON IMPUESTOS INCLUIDOS.



Os ofrecemos un extenso reportaje sobre el evento lúdico más importante de Europa, el European Computer Trade Show 2002

ects* 2002

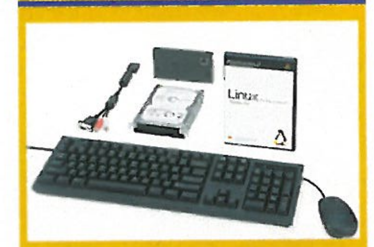
SONY C.E.

El alma del ECTS, «The PlayStation Experience», acogió a todo tipo de juegos y jugadores



Siempre se ha dicho que el **ECTS** es infinitamente más serio, mucho menos *Show*, que el **E3**. En esta ocasión, **Sony Computer** se encargó de equiparar el nivel de espectáculo y de diversión con el que obsequió a los visitantes de su *stand* en el **E3** con su **PlayStation Experience**. En esta especie de *stand*, anexo al **ECTS** pero situado en una de las esquinas del recinto, **Sony** puso a disposición del público asistente lo mejor de sus estudios en **Estados Unidos**, **Japón** y **Londres**, amén de los mejores títulos que las demás compañías presentaban en el *show*. Allí también pudimos asistir a varios conciertos en directo, en un gran escenario, y comprobar *in situ* el funcionamiento del **Kit Linux** y el divertido *EyeToy*. Tras un pequeño *briefing* inicial, en el que se demostró cómo el *hardware* y el *software* de **Sony** está a la cabeza del mercado del entretenimiento, **Brendan McNamara**, director de proyecto de **Team Soho**, pasó a mostrarnos en detalle algunas de las características más impresionantes de *The Getaway* (del que podréis leer algo más a la derecha). Las creaciones autóctonas se completaban en **PlayStation Experience** con *Primal* y *EyeToy*. El primero pondrá al jugador en la piel de **Jennifer Tate** en un oscuro lugar entre la vida y la muerte, que con la ayuda de la gárgola **Scree**, tendrá que restablecer la paz entre *Abbadon* (el caos) y *Arella* (el orden). *EyeToy* hizo las delicias de los asistentes (sobre todo de los más pequeños), con su original sistema de control (a través de una *webcam*) y sus divertidos minijuegos. Los estudios de **Sony Computer** afincados en **San Diego** han dado como fruto *The Mark Of Kri*, una original aventura protagonizada por **Rau**, un salvaje guerrero que, acompañado por su pájaro **Kuzo**, deberá evitar la invocación de un hechizo que desencadenaría los poderes del mal en su tierra natal. Lo más destacable de *The Mark Of Kri* es su apartado

LINUX



Tras miles de peticiones, el **Linux Kit** para **PlayStation 2** se encuentra disponible en el mercado europeo aunque, por ahora, sólo en venta a través de la *web* de **Sony**. En el **ECTS** pudimos ver funcionando todo tipo de programas en dos consolas con la última versión de *Kernel* aparecido para dicho **Kit**.

EYETOY

La palabra «interacción» cobra una nueva dimensión en **PlayStation 2** gracias al original *EyeToy*, creado por **London Studios**. A través de una *webcam* (que se incluirá junto al juego sin aumentar su precio), participaremos en más de 20 divertidos minijuegos. En ellos tendremos que limpiar la pantalla con nuestras manos, bailar al ritmo de la música, golpear a pequeños *ninjas* que aparecen en diferentes puntos de la pantalla, etc.



THE MARK OF KRI [PLAYSTATION 2]

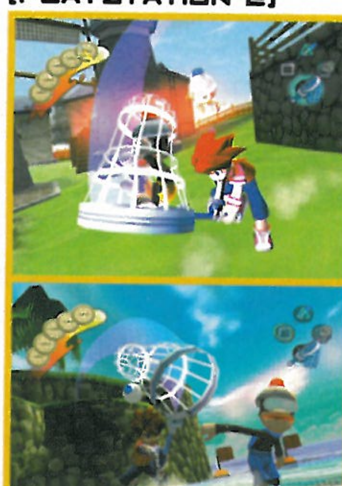


SPACE CHANNEL 5 PART 2 [PLAYSTATION 2]



gráfico, ya que mezcla un estilo visual similar al utilizado por **Disney** en sus películas con un desarrollo de lo más violento y salvaje (la sangre y las cabezas rodando por los suelos estarán a la orden del día). En el **ECTS** también había sitio para títulos creados en **Japón**, como *Ape Escape 2*, programado por **Sony**, y la segunda entrega de *Space Channel 5*, creado por *Sega*. La segunda entrega de *Ape Escape* recupera el argumento del primero, en el que nuestro objetivo era atrapar a una ingente cantidad de monos fugitivos, aunque en esta ocasión, en lugar de viajar a través del tiempo, recorreremos 20 localizaciones repartidas por todo el mundo. El apartado gráfico ha sufrido una lógica evolución en su paso a los 128 *bits* y la jugabilidad ha sufrido algunos cambios con la inclusión de nuevas armas con las que atrapar a los monos. Por último, **Tetsuya Mizuguchi**, director de proyecto de **United Game Artists**, se encargó de presentar la segunda entrega de su título musical protagonizado por Ulala, la reportera espacial. El desarrollo del título de **Sega** es similar al de la primera entrega, en la que teníamos que imitar los movimientos de nuestros oponentes con ritmo, e incluye alguna que otra novedad, como la desaparición de los escenarios en formato vídeo. Ahora los gráficos son generados en tiempo real por el motor gráfico.

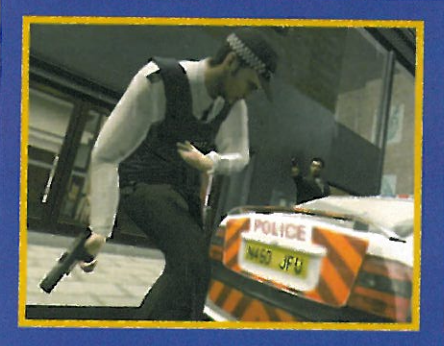
APE ESCAPE 2 [PLAYSTATION 2]

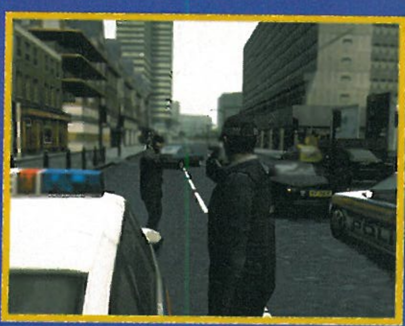


PRIMAL [PLAYSTATION 2]

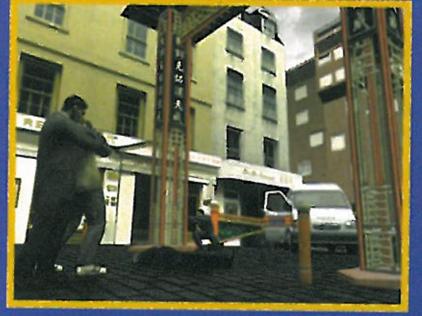


THE GETAWAY





«Cuando un juego es más que un juego». Ésta es la frase escogida por **Team Soho**, responsables de ***The Getaway***, para promocionarlo. Concebido como si de una superproducción cinematográfica se tratase, con actores que prestan su voz, aspecto y movimientos a los personajes. ***The Getaway*** podría definirse como un *Grand Theft Auto* ultrarrealista. Se ha reproducido el centro de **Londres** con una fidelidad escalofriante y se ha creado una historia de policías y mafiosos a ambos lados de la ley. Persecuciones de coches, multitudinarios tiroteos, la chica del *gangster* y un «toque europeo» que lo impregna todo.





KINGDOM HEARTS



La versión PAL de la última maravilla de **Squaresoft** fue una de las novedades más importantes. Más de cien personajes de la factoría de los sueños se dan cita con algunas de las creaciones más importantes de la compañía nipona. Un *Action-RPG* que transcurre en mundos tan variados como la Selva de **Tarzán**, El País de las Maravillas, Agrabah, el Coliseo de **Hércules** o el pueblo de *Pesadilla Antes De Navidad*. Un clásico inmediato.

NINTENDO

Presentó sus principales novedades al margen del ECTS



El edificio de la *British Academy of Film and Television Arts* (los BAFTA son el equivalente inglés a los Oscar) acogió el **Nintendo Breakfast 2002**, una corta pero interesante presentación de los principales productos de la compañía japonesa para el mercado europeo. Aunque parezca una broma, estaban prohibidas las fotos durante todo el evento (la que véis junto a estas líneas fue tomada con gran audacia por un servidor). En un escenario decorado como el confesionario de *Gran Hermano*, **David Gosen**, *Managing Director* de **Nintendo Europa**, desveló los futuros planes de la compañía, tras lo cual dio paso a un vídeo grabado por **Satoru Iwata**, el presidente de **Nintendo**. Como sorpresa final, irrumpió un invitado sorpresa: **Charles Martinet**, el hombre que ha prestado su voz a **Mario** durante los últimos 12 años. La aparición del señor **Martinet** fue lo mejor de una presentación bastante discreta (en comparación al **ECTS** anterior), en la que al menos se nos brindó la posibilidad de jugar con los *Metroid* de **GBA** y **GC**, ver una versión más acabada del esperadísimo *Legend Of Zelda* o experimentar las nuevas habilidades de **Mario** en su primera aventura para **GC**: *Super Mario Sunshine*. También nos llegó la confirmación de que *Doshin The Giant*, aquel peculiar proyecto para el **64DD** de la extinta **N64**, llegará a **Europa** en formato **GameCube**.

MARIO PARTY 4 [GC]



DOSHIN THE GIANT [GC]



SUPER MARIO SUNSHINE [GC]



STARFOX ADVENTURES

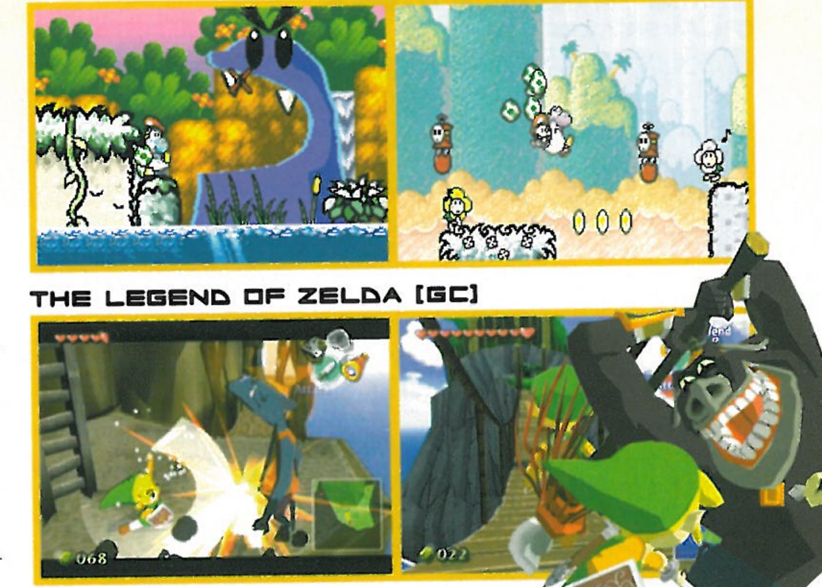


WARIO WORLD [GAMECUBE]



YOSHI'S ISLAND: S. MARIO ADVANCE 3 [GBA]

THE LEGEND OF ZELDA [GC]



METROID EN GAMECUBE Y GBA

Puestos a recuperar una franquicia legendaria, mejor hacerlo a lo grande. En unos meses nos esperan no una, sino dos entregas de *Metroid*. La de **GBA** recuerda mucho al clásico de **SNES**, mientras que ***Metroid Prime*** de **GameCube** es un *shooter* 3D en 1ª persona, desarrollado en **EE.UU.**

METROID PRIME [GAMECUBE]

METROID FUSION [GBA]



ELECTRONIC ARTS

Como viene siendo habitual estos últimos años, EA se desmarcó de la organización del ECTS y montó su propia presentación de productos en su sede de Londres...



Un año más, viajamos a las oficinas de **EA**, situadas a las afueras de **Londres**, para ver de cerca todas las novedades que la multinacional prepara para la temporada 2002/2003. Como si de un gigantesco *stand* se tratara, las oficinas de **EA** se llenaron de monitores, ordenadores y consolas que escupían imágenes de los juegos más esperados, empezando por una nueva entrega de la franquicia *FIFA*, que llegará en noviembre a todos los sistemas, incluida **PSone**. El aspecto del juego es francamente bueno, pero se las tuvo que ver con otros títulos no menos atractivos, como la conversión a **PS2** de *The Sims* (que incluirá, además del original de **PC**, una serie de misiones exclusivas) o *James Bond 007 Nightfire*, el nuevo videojuego protagonizado por el infalible agente secreto, para el que **EA** contó con la colaboración de **Pierce Brosnan**. Gracias al reciente acuerdo alcanzado por **EA** para distribuir en **Europa** los juegos de **Namco** para **GameCube** y **Xbox** pudimos ver y jugar con *Dead To Rights* (un explosivo *shooter* al más puro estilo del cine de **John Woo**) y la adaptación a **GC** del simpático *Pac-Man World 2*. Pero ni siquiera tantas novedades lograron eclipsar a la estrella de la velada, *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*.

FIFA 2003
PS2/PSONE/XBOX/GC/GBA



THE SIMS
PLAYSTATION 2



DEAD TO RIGHTS
XBOX

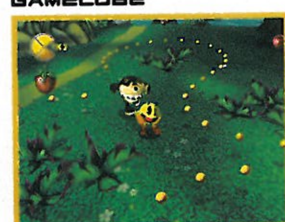


007 NIGHTFIRE
PS2/XBOX/GC



*EA se ha hecho con la distribución para **Europa** de los productos **Namco** para **Xbox** y **GameCube**.*

PAC-MAN WORLD 2
GAMECUBE



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Cualquier calificativo se queda corto a la hora de valorar la adaptación a **PS2** que **EA** ha hecho de la película. La entrega **GBA**, como es lógico ofrece menos brillantez gráfica, aunque incorpora 2 jugadores...

PLAYSTATION 2

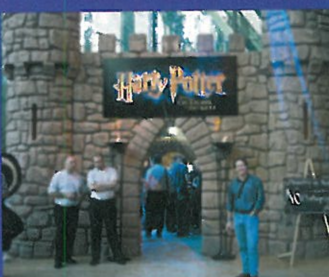


GAMEBOY ADVANCE





HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



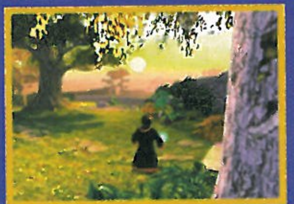
Protegidas de las fotos por una muralla de cartón piedra, las múltiples versiones de ***Harry Potter y La Cámara Secreta*** fue uno de los dos platos fuertes de la visita a las oficinas de **Electronic Arts** (el otro era, por supuesto, la adaptación de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*). Desde el impresionante acabado gráfico de las entregas de **PS2** y **Xbox** a la simpatía del juego de **PSone**, esta adaptación del segundo libro de **J.K. Rowling** promete superar con creces lo visto el pasado año con *Harry Potter y La Piedra Filosofal*.

PLAYSTATION 2





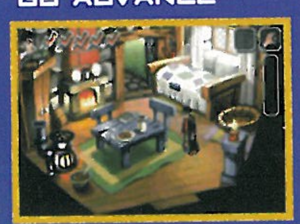
XBOX



PSONE



GB ADVANCE



GB COLOR



CAPCOM

Su pequeño stand, reservado a desarrolladores y prensa especializada, ocultaba algunos de los mejores juegos del ECTS

CLOCK TOWER 3 [PLAYSTATION 2]



Fue la gran sorpresa durante las dos jornadas de entrevistas en el *stand* de **Capcom**. Esperábamos un vídeo, pero **Tatsuya Minami** nos deleitó con toda la 1ª fase de este digno sucesor de los *Clock Tower* de **Human**. Pudimos ver en acción a la protagonista, **Alyssa**, una chica dotada de poderes psíquicos que le permiten viajar a épocas pasadas. En el inicio del juego viajará al **Londres** de 1942 para devolver la paz al fantasma de una niña asesinada por un psicópata armado con un mazo. Las imágenes del juego son realmente impactantes. Eso sí, habrá que esperar a la primavera para verlo en **España**.

Gracias a la buena gestión e incuestionable profesionalidad de **Ben Le Rougetel**, *Senior Product Manager* de **Capcom Eurosoft**, tuvimos la oportunidad de conocer de cerca a los productores de los títulos más importantes que prepara **Capcom** para el curso 2002/2003, con *Devil May Cry 2* y *Resident Evil 0* a la cabeza. A lo largo de sucesivas entrevistas, pudimos ver, jugar y hablar de cada uno de los juegos, entre los que nos esperaban auténticas sorpresas, como la tercera entrega de *Clock Tower*. Pese a haber sido desarrollado por un equipo totalmente nuevo, *Clock Tower 3* no desmerece en absoluto a las entregas anteriores. De hecho ofrecerá las imágenes mas truculentas de toda la saga. Terrorífica es también la ambientación de *Devil May Cry 2*, uno de las secuelas más esperadas del año, del que sólo se pudo ver un breve pero sobrecogedor vídeo. Sus creadores nos adelantaron algunas de las mejoras que ofrecerá respecto al primer *Devil May Cry*, como el doble de resolución y un modo de pantalla a 60Hz, con toda la velocidad del original japonés. De *Resident Evil O*, otra de las bombas del **ECTS**, encontraréis información en el recuadro de la derecha y en la entrevista que le hicimos a **Tatsuya Minami**, *General Manager* del **Studio 3** de **Capcom**. *Red Dead Revolver* es un espectacular *shooter* ambientado en el lejano **Oeste**, obra de **Angel Studios** (los creadores de *Smuggler's Run*), en el que se nota la influencia de los «spaghetti western». Su protagonista es clavadito al **Clint**

DEVIL MY CRY 2 [PS2]

El Productor de **Studio 1, Tsutoshi Tanaka**, fue el encargado de mostrar las características del título de **Capcom**. Como podéis comprobar por las pantallas, la acción se sitúa en escenarios exteriores, entre rascacielos y caserones . De las nuevas habilidades de **Dante** destaca la posibilidad de disparar en dos direcciones simultáneamente.





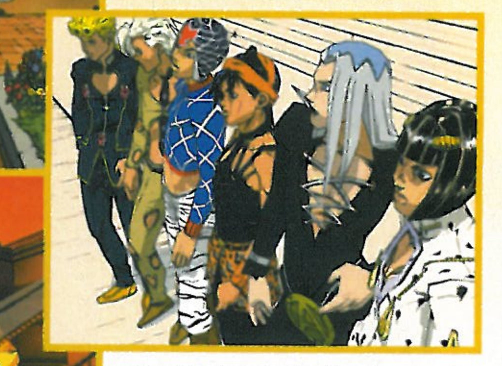







GIO GIO'S BIZARRE ADVENTURE [PS2]

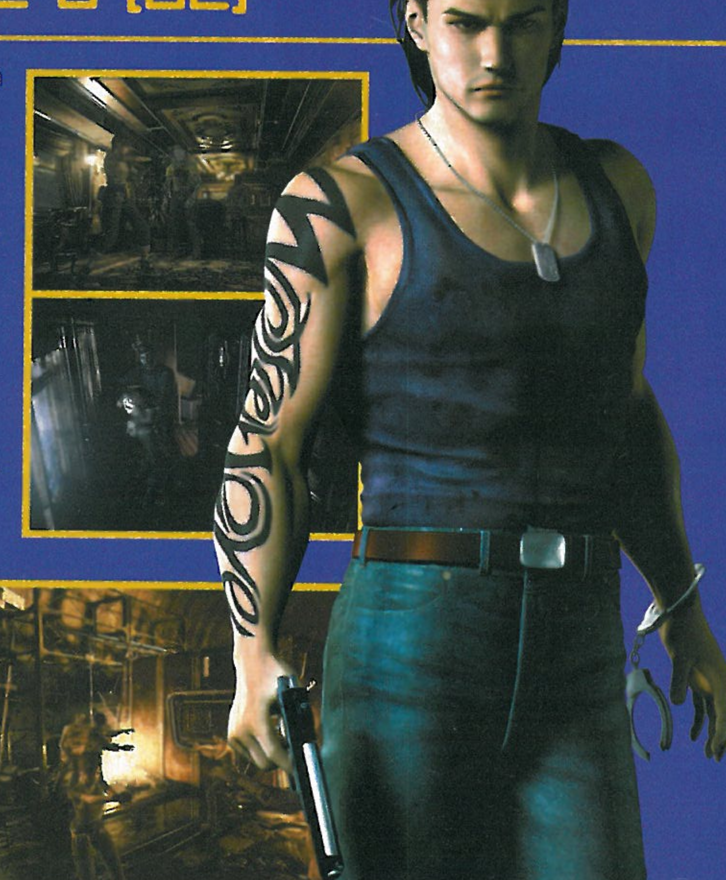
Eastwood de los primeros años, e incluso la música es obra del gran **Ennio Morricone**, uno de los grandes compositores de la historia del cine. El juego propone sor-



prendentes duelos frente a cuatro y cinco forajidos a la vez, montando a caballo y entrando y saliendo de las casas, todo con un *look* totalmente cinematográfico. Y por supuesto, no faltará el modo *Deathmatch* en el que cuatro jugadores podrán solventar sus disputas al más puro estilo del salvaje **Oeste**. Otro de los grandes títulos presentados en el **ECTS** por **Capcom** fue *Automodellista*, del que podréis ver una completa *preview* en este mismo número. Este sensacional *arcade* de carreras comparte la misma estética de dibujo animado que *GioGio's Bizarre Adventure*, al cual pudimos jugar en el *stand PlayStation Experience* de **Sony**. A diferencia de las anteriores entregas basadas en el manga de **Hirohiko Araki** creadas para **PSone** y **Dreamcast**, en esta ocasión la peculiar estética de *GioGio's* ha sido plasmada en tres dimensiones. En lugar de alejar su estética del manga original, las tres dimensiones (con la gran ayuda de un impresionante efecto de *cell-shading*), convierten al título para **PS2** en una especie de *OVA* interactivo, con multitud de detalles y efectos gráficos aplicados tanto a los personajes como a los entornos. Si bien los anteriores títulos basados en *JoJo's Bizarre Adv.* podían calificarse de simples juegos de lucha, *GioGio's* le da una nueva dimensión al universo de **Kujo Jotaro**, con un desarrollo que se acerca más a la aventura, pero con las grandes dosis de *beat'em-up* que no pueden faltar.

RESIDENT EVIL 0 [GC]

El primer título exclusivo de la saga creado para **GameCube** recupera el desarrollo terrorífico de sus predecesores, a la vez que presenta un estilo gráfico que supera al del impresionante *remake* de *Resident Evil* en detalle y efectos gráficos. El argumento de ***RE0*** nos pondrá en la piel de **Rebbecca Chambers**, 24 horas antes del incidente en **Raccoon City**. La novedad más llamativa de esta nueva entrega es su nuevo sistema de juego denominado *Twin Player*, a través del cual podremos utilizar a dos personajes simultáneamente, cambiando entre ellos a voluntad en cualquier momento, incluso en mitad de un enfrentamiento con enemigos.



ENTREVISTA



TATSUYA MINAMI RESIDENT EVIL 0

SJ: Con la potencia de **GC**, ¿no pensaron en recrear el universo de ***RE0*** en tiempo real?
Minami: Ni siquiera barajamos esa posibilidad. Queríamos perfeccionar la técnica utilizada en el primer *RE* para **GameCube**.
SJ: Hemos visto títulos similares a *RE* con un control mucho más dinámico, como *DMC*, ¿pensaron en modificar dicho aspecto?
Minami: No. Queríamos mantener el control característico de la saga, existen demasiados *fans* que no entenderían el cambio.
SJ: ¿Cuáles son sus títulos de terror preferidos?
Minami: *Alone In The Dark*, título que inspiró la saga *RE*, aunque nosotros quisimos darle más acción al concepto ideado por **Infogrames**.
SJ: ¿Hay algo que no haya desvelado aún del título?
Minami: Aún quedan muchos detalles y muchas sorpresas por desvelar. En el próximo **Tokyo Game Show** mostraremos nuevos enemigos (la mayoría de ellos animales mutados) e incluso se verá por primera vez la impresionante secuencia de introducción.
SJ: ¿Cuál es el título, en el que ha participado, del que se siente más orgulloso?
Minami: Cualquiera creado para *coin-op*, pero sobre todo *Ghosts'n Go-*





EIDOS ascent

Eidos mostró sus novedades un día antes del ECTS



WAY OF THE SAMURAI [PS2]



La conferencia anual de **Eidos**, que tiene lugar en un lujoso emplazamiento a las afueras de **Londres**, estuvo marcada este año por títulos de innegable calidad como *Hitman 2* (para **Xbox** y **PS2**) o *TimeSplitters 2* (para las tres plataformas de 128 *bits*), del que podréis leer la *Review* de **PS2** en este mismo número. Junto a estos títulos, pudimos disfrutar de *Ace Golf*, un divertido y desenfadado título deportivo programado para **GameCube** por **Telenet**. El catálogo de **Eidos** se centró mayoritariamente en **PlayStation 2**, con títulos como *Way Of The Samurai*, una aventura/*beat'em-up* 3D creada por los artífices de *Tenchu* y *Legaia 2: Duel Saga*, un original *RPG*, secuela del aparecido en **PSone**, cuyos programadores (**Prokion**) habían puesto especial énfasis en las batallas.

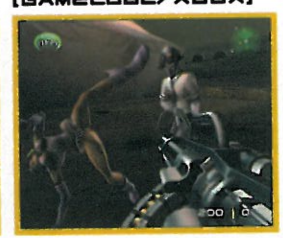
LEGAIA 2: DUEL SAGA [PS2]



ACE GOLF [GAMECUBE]



TIMESPLITTERS 2 [GAMECUBE/XBOX]



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Junto a *TimeSplitters 2*, lo más importante de la conferencia **Ascent** fue ***Hitman 2***. El título creado por **IO-Interactive** encandiló a los asistentes al evento con su impresionante apartado gráfico, su cinematográfico argumento y su libertad de acción. Allí pudimos jugar a las versiones **Xbox** y **PS2** para comprobar que la única diferencia es la mayor resolución de la consola de **Microsoft**.

HITMAN 2 [PS2]



HITMAN 2 [XBOX]



HITMAN 2 [XBOX]



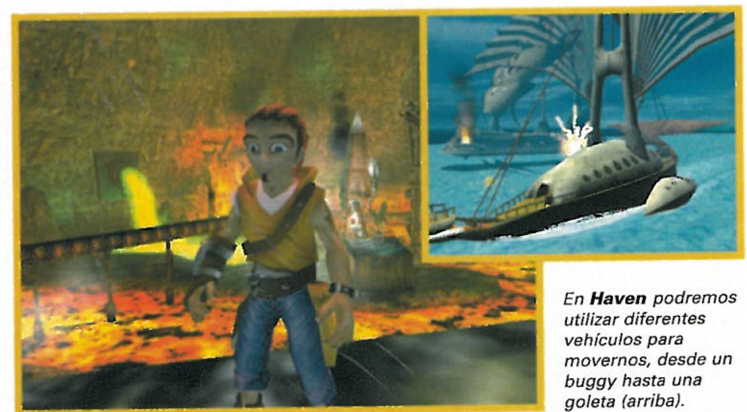
MIDWAY

Aunque tenían otros títulos preparados, como Mortal Kombat D.A., Haven se convirtió en la estrella de Midway por méritos propios



Los creadores de la versión **Xbox** de *Crash Bandicoot* y de títulos como *Sonic R*, **Traveller's Tales**, son los artífices de un plataformas que dará que hablar en los meses venideros. ***Haven: Call Of The King*** es, a grandes rasgos, un plataformas 3D, pero posee decenas de elementos que lo hacen especial. Carece de cargas, da la posibilidad de utilizar diferentes vehículos como un *buggy* o una lancha motora, podremos viajar entre diferentes planetas del juego a través de un cohete, etc. Su apartado técnico tampoco tiene desperdicio, ya que muestra unos escenarios gigantescos repletos de elementos y efectos gráficos sin bajar su *frame rate* en ningún momento de los 60 fotogramas por segundo.

HAVEN: CALL OF THE KING



*En **Haven** podremos utilizar diferentes vehículos para movernos, desde un buggy hasta una goleta (arriba).*



Este mes no te pierdas
mega TOP
Te partirás de risa con la segunda temporada de
Los Simpson
en vídeo y DVD.
Además: descubre a Álex Ubago; cómo se rodó 'O.T. La película' y 'Austin Powers en Miembro de Oro'; los fichajes de la Liga... Y todo por...
sólo 3 euros
Regalo
La megacartera tejana de Bart, para fardar cada vez que saques tus euros.
THE SIMPSONS
mega TOP
octubre 2002
REGALO La cartera de Bart Simpson
mega TOP
3€
nº 42
La 2ª temporada de la serie en vídeo y DVD
Lo mejor de Los Simpson
Entrevista con Homer
SORTEAMOS
'OPERACION TRIUNFO', la película
www.megatop.es
mega TOP
¡Una pasada de revista!

KONAMI

Abarca todos los géneros: acción, deportes, terror...



CONTRA ADVANCE [GBA]

Otro clásico de **SNES** que aterriza en **Game Boy Advance**, aunque en este caso acompañado de importantes mejoras. *Contra Advance: The Alien Wars EX* ofrecerá todas aquellas fases que permanecen todavía en la retina de los antiguos usuarios de **Super Nintendo** (el tortugón, el duelo en el ascensor) más unas cuantas fases nuevas y un modo para dos jugadores. Y lo mejor, ¡saldrá en noviembre!

CONTRA: SHATTERED SKIES

PLAYSTATION 2

Konami está dispuesta a devolver a la saga *Contra* todo su esplendor y para ello, además de la conversión a **GBA** de *Alien Wars* de **SNES**, prepara el primer *Contra* para **PS2**. ***Shattered Skies*** mantendrá la mecánica de sus gloriosos predecesores, trasladada a un cuidado entorno 3D en el que no faltarán impresionantes jefazos. Para diseñarlos, **Konami** ha contratado a **Ashley Wood**, un prestigioso ilustrador de cómic, famoso por su trabajo en *Spawn*.











DEADLY SKIES [GAMEBOY ADVANCE]



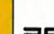
YU-GI-OH! [GAMEBOY COLOR]



Pese a no disponer de un *stand* excesivamente grande (aunque sí bastante llamativo), en **Konami** se las ingeniaron para cautivar a cuantos visitantes del **ECTS** se acercaron a sus instalaciones. Numerosas pantallas de plasma bombardeaban las retinas de los presentes con espectaculares avances de vídeo de *Metal Gear Solid 2 Substance* y la secuela de *Zone Of The Enders*. Desgraciadamente, no fue posible jugar con ninguno de los dos, aunque si uno era paciente podía aliviar la depresión con unos cuantos partiditos de *Pro Evolution Soccer 2*. El simulador de fútbol de **Konami** era uno de los juegos más asaltados por los asistentes, que aliviaron la espera presenciando cómo unos cuantos valientes se atrevían con las alfombras *Dance Mat* del *Dancing Stage Party Edition* para **PSone**. Esta nueva entrega del simulador de baile de **Konami** ofrece 51 canciones diferentes, entre las que se pueden encontrar temas de *Bloodhound Gang*, *The Cardigans* o el exitazo de **Kylie Minogue** *Can't Get You Out Of My Head*. Circularon rumores sobre una supuesta *beta* de *Silent Hill 3* rondando por los restringidos despachos del *stand*, aunque lo único palpable que obtuvimos fueron las pantallas que acompañan estas líneas. En el frente **Game Boy**, **Konami** presentó importantes novedades. La mayor de todas era, por

DANCING STAGE PARTY ED. [PSONE]



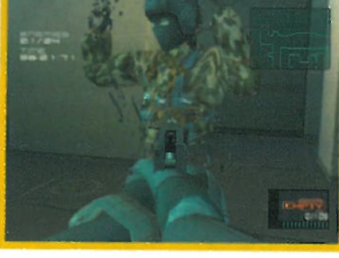




supuesto, *Contra Advance*: *The Alien Wars EX*, una versión mejorada del clásico de **Super Nintendo** con nuevos niveles. *Silent Scope* es una sorprendente adaptación de su saga de recreativas. Al igual que las entregas para **PS2**, la mirilla del rifle de francotirador de la *coin-op* ha sido sustituida por un práctico *zoom*. Otro nombre conocido que salta a la portátil de **Nintendo** es *Deadly Skies*, aunque poco se vio de él más que un par de imágenes. *Yu-Gi-Oh!* es un juego de batalla de cartas basado en una famosa serie de *anime*, emitida actualmente en nuestro país y que ha cosechado un enorme éxito de audiencia en **Japón** y **Estados Unidos**. Su adaptación a videojuego llegará en formato **Game Boy Color** y **PSone**. **Konami** quiere hacer de *Yu-Gi-Oh!* su *Pokémon* particular y va a apostar muy fuerte por esta licencia. Como podéis ver, y a diferencia de otras compañías, **Konami** sí supo aprovechar la oportunidad que le brindaba el **ECTS** para mostrar el aluvión de títulos que prepara…







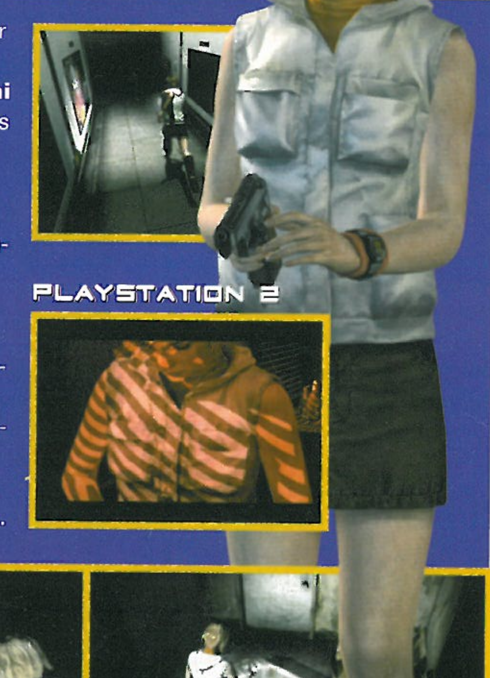
Z.O.E. THE 2ND RUNNER [PS2]



SILENT HILL 3

Habrá que esperar al 2003 para verlo en **Europa**, pero **Konami** ya ha adelantado unos cuantos aspectos sobre este nuevo episodio de *Silent Hill*, que contará con una protagonista femenina, llamada **Heather**. Lo más novedoso será la desaparición de la niebla, la principal seña de identidad de las entregas anteriores. Eso sí, seres de pesadilla habrá… y a montones.

PLAYSTATION 2



DISNEY SPORTS

Hemos dejado para el final una de las sorpresas más agradables del *stand* de **Konami**: los juegos de deportes con licencia **Disney**. Los que probaron *Disney Sports Football* de **GameCube** quedaron encantados con su mezcla de simulador y toques *arcade* (**Mickey** y el resto de personajes cuentan con disparos especiales y otras habilidades). Será el primero de cinco títulos deportivos basados en el universo **Disney**.

DISNEY SPORTS FOOTBALL [GC]



DISNEY SPORTS FOOTBALL [GBA]



DISNEY SPORTS SKATEBOARDING [GC]



DISNEY SPORTS SKATEBOARDING [GBA]



ACTIVISION

Uno de los años más fructíferos para la compañía de L.A.



Sin apenas novedades desde la presentación «Activate» de este año, la compañía afincada en **Los Ángeles** presentó, a puerta cerrada y fuera del recinto del **ECTS**, una gran cantidad de títulos de lo más variado. Entre ellos pudimos ver las versiones para **GC**, **Xbox**, **PS2** y **GBA** de *Tony Hawk's Pro Skater 4*, que siguen la línea evolutiva marcada por todas las entregas de la saga. Una de las sorpresas fue la conversión a **Xbox** de *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, que presentaba un aspecto inmejorable y un control perfectamente adaptado al *pad*. *True Crime: Streets Of L.A.*, a medio camino entre *Dead To Rights* y *GTA3*, sorprendió a propios y extraños con su violencia, realismo y sublime apartado técnico. Las versiones para **PS2** y **Xbox** de *Return To Castle Wolfenstein* también fueron mostradas, con la esperada acogida de los asistentes al evento. *Tenchu 3*, que en esta ocasión no ha sido programado por **Acquire**, también hizo las delicias de la prensa que allí se dio cita. Otra de las sorpresas que los chicos de **Activision** tenían preparada era *Rally Fusion*, un realista y visualmente impecable título de conducción para **PS2** y **Xbox**.

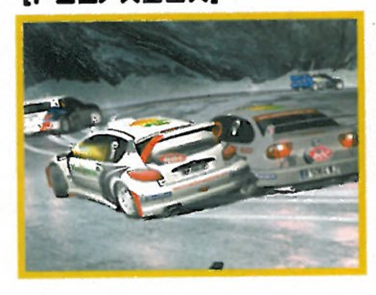
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST [XBOX]



TONY HAWK'S 4 [PS2/XBOX/GC]



RALLY FUSION [PS2/XBOX]



TRUE CRIME... [PS2/XBOX]



TENCHU 3 [PS2]



FUTURAMA

La versión mostrada del plataformas creado por **Unique D.S.** podría calificarse como *alpha*, aunque tenía toda la pinta de convertirse en un clásico del género. La versión final presentará nuevos guiones y personajes creados por los artífices de la serie de animación, incluido **Matt Groening**, y las mismas voces (incluso para la versión en castellano del juego) que dan vida a los personajes en televisión.



SCI



La compañía británica mostró su pequeño, pero interesante, catálogo de títulos fuera del ECTS

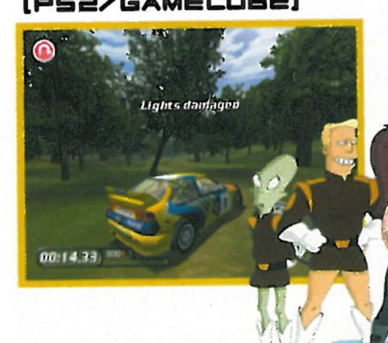


Un hotel junto al **ECTS** fue el marco elegido por **SCI** para presentar sus novedades de cara a la temporada navideña. *Ray Livingstone* y *Sam Forrest* fueron los encargados de mostrarnos los juegos, entre los que destacaron *The Great Escape* y *Rally Championship*. El primero de ellos, basado en el conocido filme protagonizado por **Steve McQueen**, nos pondrá en la piel del conocido actor en su periplo por escapar de la cárcel alemana de **Stalag Luft**. El título contendrá todas las licencias que rodean al filme, incluida la banda sonora y el físico de **McQueen**. *Rally Championship*, primer título de Rally creado por **SCI**, mezcla simulación y *arcade* a lo largo de 24 escenarios diferentes y saldrá para **GameCube** y **PS2**.

THE GREAT ESCAPE [PS2/XBOX]



RALLY CHAMP. [PS2/GAMECUBE]





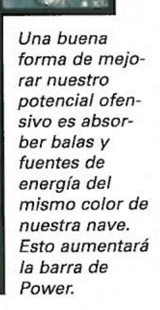
Ikaruga, palabra formada por los dos kanjis que aparecen a la derecha, significa Paloma Moteada y hace clara referencia a la dualidad cromática blanco/negro de la nave, teórico símbolo de libertad.











Una buena forma de mejorar nuestro potencial ofensivo es absorber balas y fuentes de energía del mismo color de nuestra nave. Esto aumentará la barra de Power.



TUTORIAL
Para comprender un poco mejor el particular desarrollo de ***Ikaruga***, nada mejor que echar una ojeada al Tutorial.



APPENDIX
Cumpliendo objetivos o sumando horas de juego obtendremos dos galerías de imágenes, un menú musical y la versión prototipo de **Ikaruga**.

IKARUGA

¿El último legado de Treasure para Dreamcast?

Género > Shoot'em-up Formato > GD-ROM Compañía > ESP Programador > Treasure

Treasure siempre ha dotado a sus creaciones de ciertos toques de originalidad. ***Ikaruga*** no es la excepción y aunque su origen *coin-op*, placa **Naomi**, puede hacernos pensar que su desarrollo es semejante al de otros *shoot'em-up*, nada más lejos de la realidad. Tras un trasfondo clásico de *shooter* vertical dividido en cinco fases y sus correspondientes *final bosses* se ocultan gotas de talento y exquisitez *made in* **Treasure**. Podríamos comenzar alabando un entorno gráfico sin fisuras con sorprendentes texturas en alta resolución y que jamás baja de los 60 *frames*, tan sólo lo hace con las increíbles explosiones que acompañan al ocaso de cada *final boss*. Estos últimos son un verdadero prodigio de ingeniería técnica y nos ofrecerán inolvidables duelos bajo lluvias interminables de proyectiles y haces de energía blancos y negros. Pero lo más destacable de ***Ikaruga*** es precisamente eso, la dualidad del blanco y el negro. Nuestra nave podrá variar, pulsando un botón, entre estos dos colores para absorber/evitar el fuego enemigo. Si nos lanzan balas blancas o negras y nuestra nave tiene ese mismo color los disparos no nos afectarán, es más, aumentarán la barra de *Power* que nos permitirá disparar misiles guiados. Además, si disparamos el fuego del color inverso al del enemigo, le restaremos el doble de energía. Este original desarrollo potencia la jugabilidad hasta límites insospechados y hace de cada partida completa con ***Ikaruga***, unos 25 minutos, un auténtico ejercicio de reflejos, tensión y diversión casi indescriptibles. Añadir a todo lo dicho que el modo de dos jugadores es más que recomendable y que la banda sonora es de las que quedan siempre en el recuerdo. **THE ELF & NEMESIS**

Por cada hora de juego se nos otorgará un nuevo continue. Si jugamos una hora más después de obtener el noveno crédito, serán infinitos.

Ikaruga es el mejor shoot'em-up de Dreamcast y muy pronto aparecerá también para GameCube

Mega Final Bosses



Al final de cada una de las cinco fases llegará el esperado enfrentamiento con el *final boss* de turno. Si utilizamos el disparo de color inverso al del enemigo le restaremos el doble de energía. Esto nos permitirá acabar con él en menos tiempo y así mejorar nuestro rango al finalizar el nivel. Como suele ser habitual en los juegos de **Treasure**, tendremos a nuestra disposición un medidor de energía del enemigo.

El segundo final boss del juego muestra en todo su esplendor la original idea del Dual Power de ***Ikaruga***.



RETO UMBRO
Son pruebas de habilidad que miden nuestro dominio a la hora de pasar, disparar, etc.

LICENCIA PARCIAL
Cuenta con algunos derechos pero hay jugadores y equipos con nombres figurados.

EDITOR
Si queréis los clubes y jugadores con sus nombres reales tendréis que usarlo a fondo.

Los árbitros, además de ser a veces tremendamente familiares, son bastante rigurosos. Mucho cuidado con las entradas por detrás porque suelen ser expulsión directa.

Pro Ev

A pesar de algunas

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET País > Japón

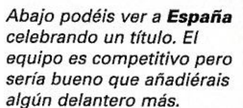


Las texturas del terreno de juego y los contrastes de luz son mucho más espectaculares y vistosos que en Pro Evolution Soccer. Es el modelo a seguir.

Pro Evolution Soccer para **PS2** destruyó todas las expectativas de ventas previstas por **Konami** y, por primera vez, sus cifras superaron nítidamente al, hasta la fecha, intocable *FIFA*. Para los que hemos seguido esta saga desde sus comienzos y en cada una de sus versiones, ese acontecimiento fue un acto de justicia, algo así como un Oscar por su trayectoria. Hace años que este título había hecho méritos para ganarse el favor del público, pero éste siempre apostó por *FIFA*. Lo que va a pasar esta vez no lo sabemos, pero lo que sí podemos anticipar es que, aún con tradicionales defectos, ***PES2*** es mucho mejor que la primera parte. A simple vista, los gráficos parecen casi idénticos, pero es en el detalle (las texturas del césped, el sombreado de las camisetas, etc.) y en las animaciones (las caras, los nuevos movimientos...) donde se nota un trabajo aún más fino. El resultado es, a fin de cuentas, un realismo y una espectacularidad superior a todo lo visto hasta la fecha en el género.
Pero si hay un aspecto donde las diferencias son mucho más notables, ése es sin duda en la jugabilidad. ***Pro Evolution Soccer 2*** es menos automático que su antecesor, hay más rechaces y siempre hay un lugar para lo inesperado. Ahora también es más palpable la



Los cambios más destacables en PES2 son la nueva estructura de la Master League y el nuevo modo Reto Umbro



Abajo podéis ver a **España** celebrando un título. El equipo es competitivo pero sería bueno que añadiérais algún delantero más.



Master League



Con los múltiples cambios introducidos ha mejorado bastante. Ahora es una mezcla de lo que sería la Liga y la Copa y empezaremos desde la tercera división. Se ha modificado el sistema de fichajes, las puntuaciones (ahora las derrotas restan dinero) y tendremos que gestionar el club. Los representantes españoles son cuatro: Barça, Madrid, Depor y Valencia.

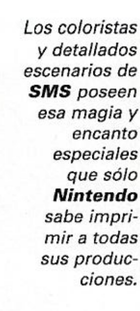
olution Soccer 2

carencias, sigue siendo el mejor juego de fútbol en PS2

diferencia de calidad entre unos jugadores y otros, y los controles, pases o disparos dependerán de las cualidades de cada uno. Al principio puede descolocarnos un poco, pero es algo que dota al programa de mayor realismo. Cambiando de tercio y pasando a lo que son los modos de juego, la estructura de ***PES2*** es prácticamente igual, lo cual no es del todo una buena noticia. La nueva *Master League* y el nuevo modo Reto Umbro son sus grandes apuestas, pero su oferta está muy lejos de *FIFA* y otros títulos en este aspecto. La nueva *Master League* se asemeja a lo que sería nuestra Liga con las jornadas de Copa y los cambios en su mecánica de juego (como el empezar en 3ª División o la gestión de los fichajes) son un nuevo e interesante aliciente. Es más de lo que teníamos antes, pero la mayoría de los aficionados suspira por las ligas nacionales, las competiciones reales y todos los clubes. Con la licencia oficial y unos locutores más potentes (aunque han mejorado mucho), ***PES2*** sería el Rey de Reyes. **DE LÚCAR**

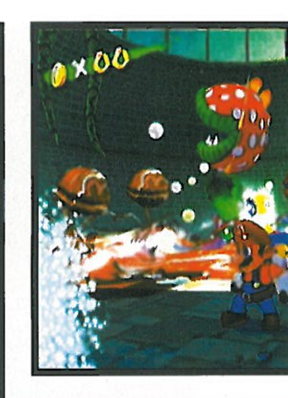


Como en PES, las repeticiones de los goles pueden grabarse en la tarjeta de memoria.





Los coloristas y detallados escenarios de **SMS** poseen esa magia y encanto especiales que sólo **Nintendo** sabe imprimir a todas sus producciones.

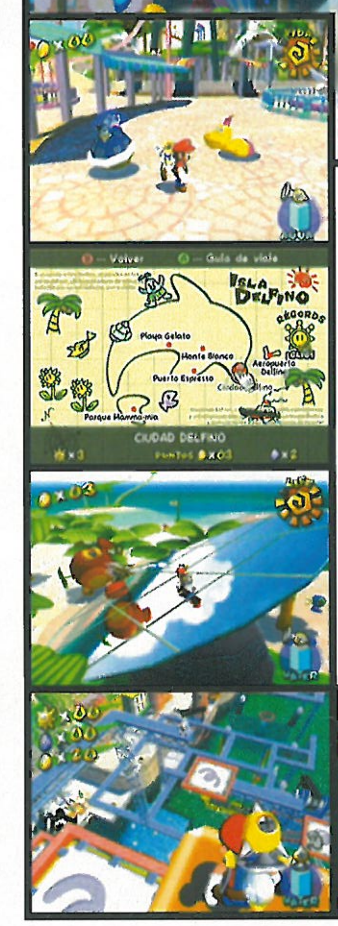


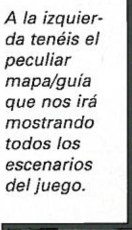


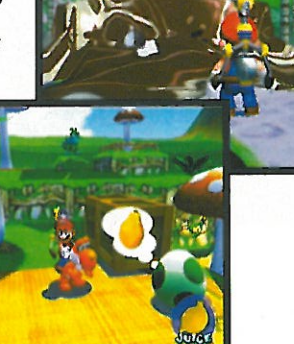
UN JETPACK ACUÁTICO
La versatilidad del FLUDD, permitirá realizar multitud de nuevas acciones con **Mario**.



¡ALCANTARILLA...
... la barca me dijo el barquero, si saltas y pulsas el botón L te meterás en este agujero!







A la izquierda tenéis el peculiar mapa/guía que nos irá mostrando todos los escenarios del juego.





Super M

El regreso del rey indiscutible del videojuego

Género > Plataformas 3D Formato > Mini-DVD Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Tras seis largos años de espera después del inolvidable *Super Mario 64* el señor **Miyamoto** y su equipo de genios vuelven para demostrar que **Mario** es el único rey del videojuego y que cuando los engranajes de la gran **N** se ponen en funcionamiento (a veces es demasiado larga la espera) no hay nada ni nadie en este universo que sea capaz de igualar su talento creativo. ***Super Mario Sunshine*** es una evolución de *SM64* en la que, además de **Mario**, toma especial protagonismo una especie de *jet-pack* acuático, FLUDD, situado en su espalda que se encargará de elevar a cifras casi infinitas el número de movimientos del fontanero prodigioso. Con este artilugio podremos limpiar la «suciedad» que el nuevo enemigo de **Mario** ha repartido por **Isla Delfino**, propulsarnos hacia arriba, mantenernos en el aire o desplazarnos a velocidad de vértigo. Una vez conocido este detalle tan sólo deciros que os espera la más maravillosa sinfonía de color, jugabilidad y diversión que hayáis podido disfrutar en años. ***SMS*** está dividido en siete mundos principales (Playa Gelato, Monte Bianco, Puerto Espresso...), más la plaza, el aeropuerto y el último escenario Montaña Corona. En cada uno de estos mundos se ocultan ocho misiones y dos mundos secretos (plataformas puras acompañadas de la clásica canción de **Mario** a *capella*), además de la clásica recolección de cien monedas normales, ocho ro-

▮ Desde Super Mario 64 y el primer Zelda de N64 no recordábamos un juego de Nintendo con tanta calidad ▮

La versión española de **SMS** estará totalmente traducida al castellano.

Enemigos

Los *final bosses* de ***SMS***, 12 en total, vuelven a derrochar simpatía y originalidad. Para acabar con ellos tendremos que hacer buen uso del FLUDD y otras habilidades clásicas de **Mario**, como el salto.

ario Sunshine

convertirá a GameCube en la consola más deseada del momento

jas... y otros detalles heredados del ya mencionado *SM64*. El objetivo del juego será reunir las 120 *Shines* (estrellas) y eso significa más de 30 horas de juego de esas que quedarán grabadas eternamente en nuestra memoria. ***SMS*** hace pleno uso del completo mando de **GameCube** y pronto nos familiarizaremos con todas las posibilidades de **Mario**, su mochila acuática y la aparición estelar de **Yoshi** como montura. También podremos hablar con los numerosos personajes que surgen en cada mundo y con los textos traducidos al castellano. El apartado audio vuelve estar a la altura de las circunstancias gracias a **Koji Kondo** y su equipo, que han creado una banda sonora que mezcla matices hawaianos e italianos para crear el marcado ambiente de vacaciones que rodea a ***Super Mario Sunshine***. Estas últimas líneas quiero dedicarlas al simpático elenco de enemigos (normales y de gran envergadura) y al sorprendente motor gráfico del juego y su explosiva colección de rutinas gráficas (atención a los reflejos en tiempo real, la posibilidad de ver todo el escenario en pantalla y sobre todo a la recreación magistral del agua y su refracción). Pero, y no me canso de decirlo, por encima de todos esos logros técnicos, **Mario** viene acompañado de jugabilidad en estado puro. Una jugabilidad que por mucho que todos se empeñen en imitar, sólo pertenece y pertenecerá a **Mario**. ➾ **THE ELF**

▮ Super Mario Sunshine está dividido en 7 mundos principales y para completarlo hará falta conseguir un total de 120 Shines o estrellas ▮



Starfox Adventures ofrece multitud de subpruebas, como una competición de motos al más puro estilo Jet Riders.

Starfox

Rare deslumbra con su primera y, quizá última,

Género > Aventura/Acción Formato > Mini-DVD Compañía > Nintendo Programador > Rare País > Reino Unido

El rumor se ha propagado rápidamente por **Internet** y aunque, en el momento de escribir estas líneas, ninguna de las dos partes ha emitido un comunicado oficial, la ruptura entre **Rare** y **Nintendo** parece un hecho. Una de las asociaciones que mayor gloria ha dado a la industria de los videojuegos se deshace, dejando atrás un único título para **GameCube**, *Starfox Adventures*. El origen de este nuevo maestro de los ingleses **Rare** (autores de mitos de la talla de *Banjo-Kazooie* y *GoldenEye*) se remonta a los tiempos de **Nintendo 64**, con un juego titulado *Dinosaur Planet*. Tras retrasar mil veces su aparición, **Nintendo** tomó finalmente la decisión de trasladar el proyecto a su nueva plataforma, **GC**, e incorporarle los personajes de *Starfox*, con **Fox McCloud** a la cabeza. Los genios de **Rare**, conocidos por su enfermizo perfeccionismo, aumentaron la leyenda alrededor de este juego, que pasó a llamarse ***Starfox Adventures***, retrasando su fecha de salida una y otra vez, debido a la incorporación de nuevas mejoras, como el pelo que cubre a los personajes. Finalmente, el 22 de noviembre, ***Starfox Adventures*** llegará a **Europa** para dejar constancia del talento de **Rare** para exprimir cada máquina al máximo. Así lo hicieron con cada encargo para **Nintendo 64** y vuelven a demostrarlo en esta aventura para **GC**, en la que **Fox McCloud** abandona la cabina de su nave espacial para surcar a pata la fantástica tierra de *Dinosaur Planet*. Liberados del yugo de las limitaciones técnicas de **N64**, los creadores de ***Starfox Adventures*** nos ofrecen un espectáculo gráfico sin parangón en **GC** o cualquier otra plataforma. **Fox** cruzará de punta a punta este maravilloso planeta habitado por dinosaurios

Dos viejos amigos



A **Fox** le acompañan en esta nueva aventura sus inseparables camaradas **Peppy** y **Froggy**. Del chulesco **Falco Lombardi**, el otro componente del escuadrón *Starfox* no se sabe nada.

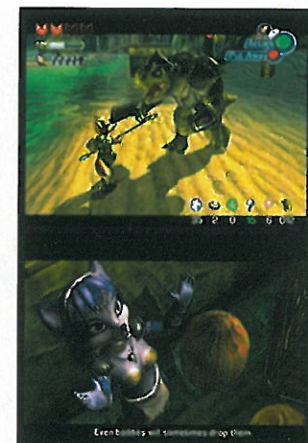






Fox McCloud protagoniza una aventura con una mecánica muy cercana a *The Legend Of Zelda*. Hay mazmorras, magias y los combates son muy parecidos.





La calidad de este juego justifica todos los años de retraso en su lanzamiento

El toque Starfox

La huella de la saga *Starfox* no sólo está restringida a la incorporación de **Fox McCloud** y sus colegas. **Rare** ha enriquecido la mecánica heredada de *Dinosaur Planet* de **N64** con unas cuantas misiones *shoot'em-up* al estilo de los *Starfox* de **SNES** y **N64**. La primera de ellas, a bordo de un pterodáctilo.





Adventures

creación para GameCube

inteligentes, utilizando un bastón mágico como única arma. Sólo en determinados momentos podrá recurrir a su vieja nave *Arwing* para revivir la mecánica *shooter* de los *Starfox* de **SNES** y **N64**. La mecánica de esta aventura se acerca más a *The Legend Of Zelda*, con mazmorras, jefazos, magias, un sistema idéntico de ataque y un fuerte componente de exploración. El báculo de **Fox** no sólo sirve para zurrar a los secuaces del malvado General **Scales**: con él es capaz de levantar piedras del suelo para hallar las setas que sirven de alimento a su fiel escudero, el joven triceratops **Tricky**. A estas alturas, no vamos a descubriros nada de **Rare**. Es uno de los mejores equipos de programación del mundo y cada nuevo lanzamiento suyo es un seguro éxito de ventas y crítica. ***Starfox Adventure*** es, con creces, su creación más espectacular hasta la fecha (lo que es decir mucho). Nosotros lo hemos disfrutado en la redacción y podemos asegurar que llevártelo a casa es una garantía de que te esperan semanas y meses de pura diversión. La compañía que se haga con sus servicios en el futuro (se habla de **Microsoft**) pegará uno de los mayores «pelotazos» de la industria. NEMESIS





Sega Soccer Slam





MODO QUEST
Es una competición en la que podremos ganar dinero jugando por todo el mundo. Hay pruebas de habilidad y tiendas.



SECRETOS
Al acabar los modos aparecerán los jugadores y equipos secretos.



*Aunque en esta ocasión todas las pantallas pertenecen a la versión de **Xbox**, parece ser que la calidad gráfica será muy similar en las tres versiones. Espectacular.*



Los poderes y remates especiales dependerán de diferentes factores, como la fuerza, el nivel de turbo y la posición del jugador. Si no logras pararlo antes del remate, el gol es casi un hecho.

Cuando se juega al fútbol sin reglas ni árbitros...

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega País > Estados Unidos

Para que os hagáis una idea de lo que nos encontraremos en breve en **PS2**, **GC** y **Xbox**, ***Sega Soccer Slam*** es al fútbol, lo que *NBA JAM* era al baloncesto. Por decirlo de otra manera, para que lo entiendan los que no conozcan la saga de **Acclaim**, ***Sega Soccer Slam*** está inspirado en el deporte rey, pero es sólo un pretexto para inventarse un juego en el que vale casi todo. Resumiéndolo mucho, es un frenético cuatro contra cuatro en el que podremos hacer los remates más increíbles y partirnos la cara con el rival a cada paso... Sin ser sancionados. El esquema parece, y realmente lo es, muy simple, pero funciona de maravilla. Acción constante con o sin balón, espectáculo total, jugadas acrobáticas, golpes de todos los colores y suturas, rivales terriblemente competitivos, gran variedad de modos y competiciones, control supermanejable, un estilo de juego ideal para *multiplayer*... Son, entre otros muchos aciertos, las claves para volvernos locos. Es casi imposible jugar un sólo partido. En uno o más jugadores, juntos en el mismo equipo o contra la máquina, ***SSS*** es un ejemplo de jugabilidad. Al contrario que en otros títulos de similares características, la diversión y la emoción no decrece en ningún momento o por el hecho de jugar contra un amigo o la CPU. Aunque alguna vez hay marcadores un tanto abultados y con margen suficiente para relajarse, casi siempre la lucha es dura hasta el último segundo. Habrá mejores juegos deportivos, pero pocos tan divertidos como ***SSS***. **DE LÚCAR**

> El arcade de fútbol más frenético y salvaje









Más de veinte marcas, tanto orientales como occidentales se dan cita en el juego de ***Sega****.*









Un amplio garaje

Cada marca cuenta con un número variable de vehículos que representan distintos momentos de su historia. Desde un *Renault 5* al último modelo de *Audi*, los programadores no se han olvidado de incluir los modelos más representativos de cada escudería. En la imagen inferior podemos ver el cochazo de **The Elf**. Bonito y veloz (cuando arranca, claro).



Las repeticiones tras las carreras nos ofrecerán, como es lógico, las imágenes más espectaculares del juego



Sega GT 2002

El clásico de Dreamcast se actualiza en Xbox

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega País > Japón

Tras su su transformación en «third party», **Sega** se ha dedicado a diversificar su catálogo de títulos entre las cuatro plataformas principales de entretenimiento que compiten en el mercado. **GameCube** ha recibido joyas como las dos entregas de *Super Monkey Ball* y **PS2** ha sido agraciada con *Virtua Fighter 4*. La consola de **Microsoft**, en cambio, ha sido la que ha contado con las propuestas más originales por parte de la compañía del erizo azul. *Panzer Dragoon Orta*, *Crazy Taxi 3* y, ahora, nos llega la continuación de uno de los mejores juegos de conducción de **Dreamcast**. En el momento de su lanzamiento, *Sega GT* tuvo la mala fortuna de coincidir con *Metropolis Street Racer*. Y aunque su planteamiento era completamente distinto, el título de **Sega** se vio algo eclipsado. Ahora, con esta segunda parte y sin competencia a la vista, llega dispuesto a coronarse como el rey de los simuladores automovilísticos en **Xbox**. El concepto de juego es bastante conocido para todos aquellos que han jugado a la saga *Gran Turismo*. El modo principal de juego nos propone avanzar poco a poco a medida que ganamos carreras, créditos para mejorar nuestro coche y vamos obteniendo las licencias. La novedad en este apartado se encuentra en la presencia de coches clásicos de los 60 y 70, que será en un principio a los únicos que tendremos acceso. A medida que juguemos irá pasando el tiempo y podremos optar por vehículos más modernos. Por poner un ejemplo, para pasar de un *Ford Mustang* del 68 a un *Toyota Celica* tendremos que competir muchas veces. En poco más de un mes el juego estará disponible en las tiendas para alegría de todos los fanáticos de las cuatro ruedas. DANI3PO

PS2 **PLAYSTATION 2**

Alpine Racer 3

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco País > Japón

Tanto si eres asiduo a los salones recreativos como si sólo has entrado en uno en los últimos cinco años, seguro que recuerdas la *coin-op* de esquí de **Namco**, con sus dos pedales emulando unos esquís y su ventilador arrojando aire helado a la cara del jugador. Aquella máquina, conocida como *Alpine Racer*, dio paso a dos secuelas, la última de las cuales llegará en cuestión de meses a **PS2**, en una adaptación tan fiel al original que sólo necesitarás que tu cuñado te escupa granizado de limón a la cara para revivir en casa toda la espectacularidad de la recreativa. Tras elegir personaje entre los ocho posibles, podrás participar en cinco eventos diferentes, entre los que encontrarás el *Slalom* y un duelo directo contra dos esquiadores controlados por la máquina. Eso sí, no busques aquí ejecutar cabriolas imposibles al estilo *SSX Tricky*. En ***Alpine Racer 3*** predomina más la velocidad y los reflejos para evitar los obstáculos de las pistas que conseguir puntos haciendo el cabra. Si queréis saber más, esperad al mes de diciembre. **NEMESIS**

El fulano que diseñó las pistas debía estar borracho aquella noche. ¿Una pista de slalom con árboles?



*Los habilidosos personajes de **Alpine Racer 3** son capaces de bajar la montaña sobre cualquier cosa: esquís, tablas de snowboard, una barra de pan...*







PS2 **PLAYSTATION 2**

MicroMachines

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Codemasters País > U.K.

Lanchas, motos, coches y demás vehículos podrán contar con armas y turbos repartidos por el recorrido. tendremos que correr y luchar sin tregua.

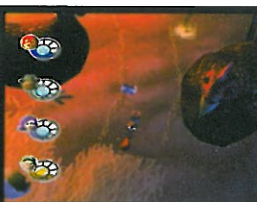


Una de las sagas más veteranas y genuinas del género de conducción en consola, sus orígenes se remontan nada menos que a *Mega Drive*, también arrancará, en breve, en **PS2**. ***MicroMachines*** tendrá un aspecto similar al que vimos en las últimas versiones para **PSone** y **Nintendo 64**, aunque con importantes mejoras gráficas. El cambio de perspectiva, tradicionalmente cenital y en las últimas ediciones isométrica con giros de cámara, también nos parece ahora algo más clara... pero, aún así, será inevitable que nos perdamos o desorientemos en ocasiones. Sólo el conocimiento de los recorridos y unos reflejos de lince evitarán mayores desgracias en un juego caracterizado por la velocidad frenética y las trampas más imaginativas. Han aumentado los elementos móviles en los márgenes de los recorridos y, según el modo de juego, su acción determinará el desarrollo de la carrera. En cuanto a las modalidades de juego, pues más o menos como siempre. Es decir, muchos modos pero con poca diferencia entre ellos. Con pequeñas variaciones y algún juego nuevo, casi todo se ciñe a correr y salvar los muebles. La opción estrella de la saga: varios jugadores simultáneos. Se acerca un poco a las cotas de diversión e intensidad de los primeros *MicroMachines*, pero sin lograr aquella antológica jugabilidad. Lo simple a veces funciona mejor. **DE LUCAR**

Escenarios tremendamente originales, vehículos de todo tipo y velocidad extrema







Los recorridos discurren por escenarios típicos del ámbito doméstico: el baño, el jardín, la cocina, el cuarto de los juguetes, etc.



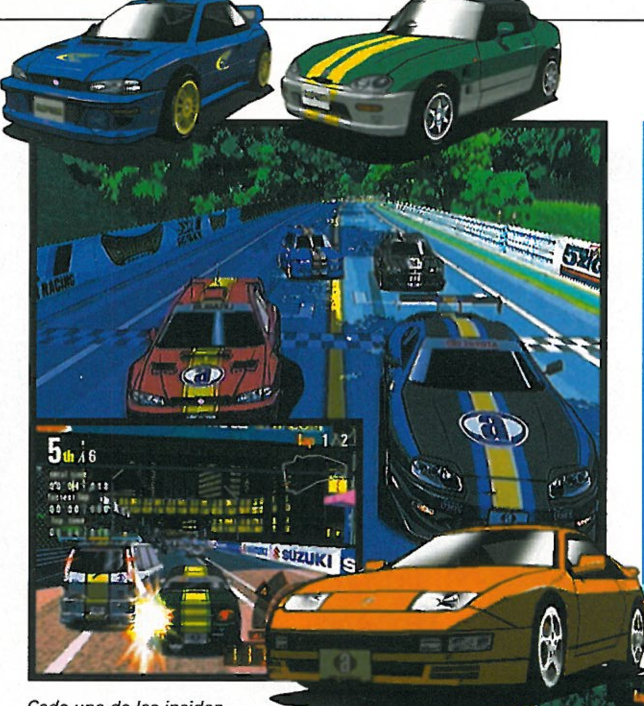
PUESTA A PUNTO
Desde este menú podremos cambiar a voluntad todas las características de nuestro vehículo y garaje de manera muy sencilla.



REPETICIONES
Podremos controlarlas a nuestro antojo, elegir entre varias cámaras y pausar la acción.

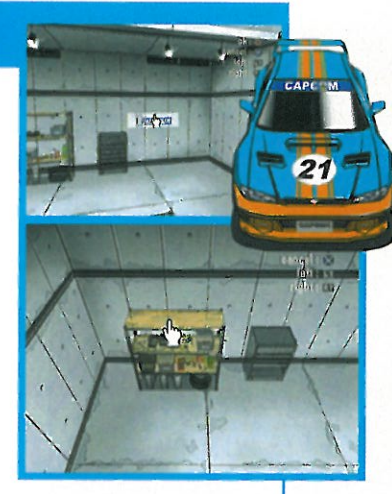


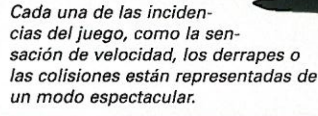
VEHÍCULOS
Podremos elegir entre tres tipos de acabados diferentes y varios colores según el modelo.



Decoración

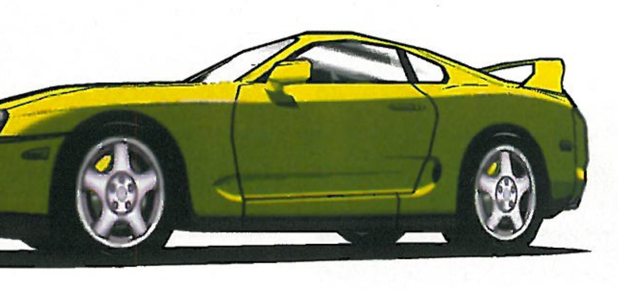
Según vayas ganando carreras se irán añadiendo a tu inventario nuevos elementos con los que equipar tu garaje, desde armarios, herramientas, estantes, etc., hasta *posters* para la pared. La forma de colocar todo este material recuerda a juegos de estrategia como *The Sims*. No influirá en el rendimiento de tu coche, pero mola.





Cada una de las incidencias del juego, como la sensación de velocidad, los derrapes o las colisiones están representadas de un modo espectacular.





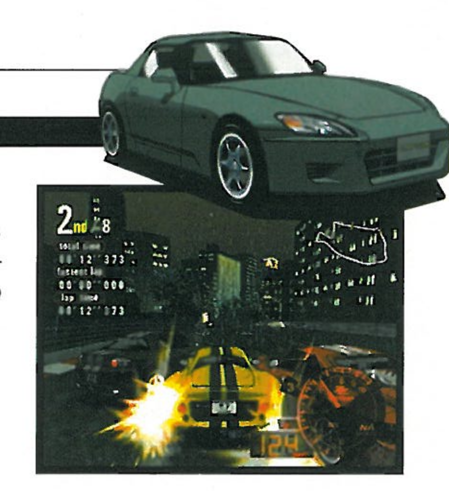
El estilo gráfico del juego hace que cada carrera de Auto Modellista sea una verdadera delicia visual

Auto Modellista

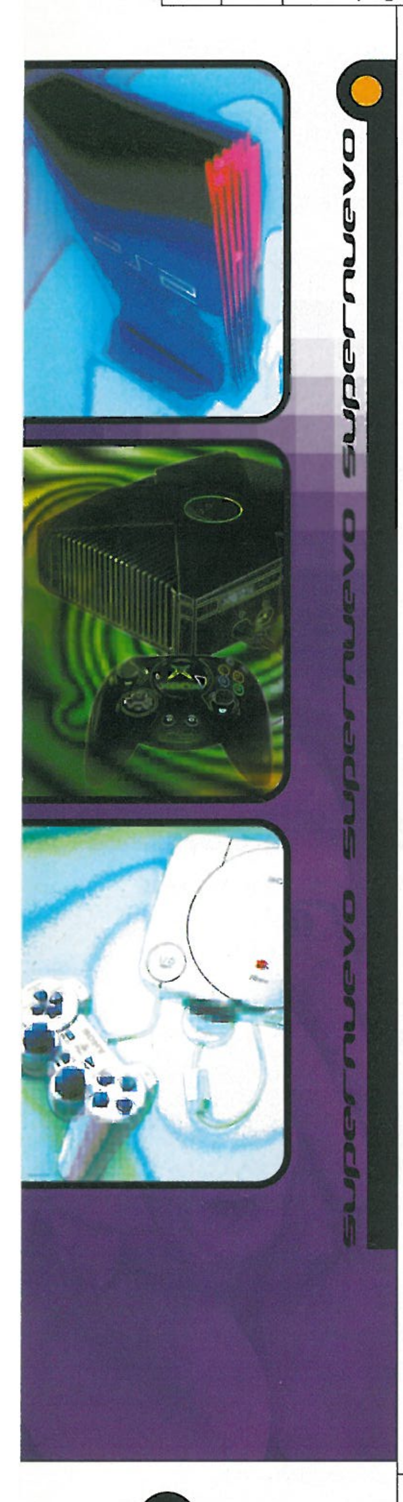
Llega un arcade de conducción diferente.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Utilizando la técnica creada por ellos mismos y denominada «Artistoon», **Capcom** ha dado a luz un *arcade* de conducción diferente a todo lo visto hasta ahora. El estilo gráfico utilizado es lo que más llama la atención. Se ha conjugado perfectamente el aspecto de dibujo animado (algo parecido a lo que vimos en el juego de *Los Autos Locos*, pero mucho más evolucionado), con una representación totalmente fiel de los vehículos incluidos, pertenecientes a las marcas *Mazda*, *Honda*, *Toyota*, *Nissan*, *Mitsubishi* y *Subaru*. Cada uno de los coches podrá ser modificado en cientos de formas diferentes, desde los alerones a las pegatinas (que nosotros mismos podremos diseñar) pasando por toda la parte mecánica. Además, se ha incluido un modo llamado *Easy Tune Up*, mediante el cual el juego colocará automáticamente en el coche las partes más adecuadas dependiendo de nuestro estilo de conducción. Las carreras dejan a un lado la simulación y se centran en un desarrollo agresivo, en el que es fácil avanzar puestos pero también perderlos por un error. Intensidad y nervio en unos entornos recreados a partir de parajes reales (ciudades, pasos de montaña, circuitos...) y más tarde pasados por el filtro que dota de personalidad propia al juego. **DANI3PO**



Las carreras que se desarrollan bajo la intensa lluvia serán bastante más complicadas por la querencia de los coches a los derrapes más exagerados y peligrosos.





EL INFRAMUNDO
Cada vez que **Malice** pierda una vida durante el juego, pasarás a una subfase llamada *Afterlife.*



MALICIA
Llena de rencor y odio, **Malice** debe averiguar el motivo de su muerte para así poder acabar con **Rex** y devolver al mundo la normalidad.



A lo largo de las 22 fases, ***Malice*** *deberá averiguar el secreto de la Magia Elemental (agua, fuego, tierra y aire) para evitar que el caos asole definitivamente su universo.*

Malice contará a lo largo de su desventura con tres armas diferentes (un martillo, un mazo y un tridente) para poder defenderse.

Malice

El rencor, el odio, la malicia llegará a PS2 y Xbox

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sierra Programador > Argonaut País > Reino Unido

Un guión intrigante y muy absorbente que seguro gustará a acérrimos seguidores del mundo esotérico. Pues sin intención de frivolizar la vida después de la muerte, **Argonaut** ha recreado una historia donde se cuestiona la existencia del paraíso terrenal. Así pues, bajo una apariencia *cartoon* con entornos bastante básicos y con un diseño de personajes muy al estilo manga, ***Malice*** nos invita a conocer el mundo de los muertos. Encarnaremos a **Malice**, una niña asesinada que deberá averiguar el por qué de su muerte a lo largo de los 22 niveles que componen el juego. Ya que sólo de esta forma podrá saber cómo reparar las líneas del tiempo, devolver la armonía al mundo y derrotar al Dios del Fuego, autor de todos estos maléficos hechos. Para ello, sufriremos cuatro reencarnaciones, lo cual nos permitirá dominar los secretos de la Magia Elemental y convertirnos en una diosa lo suficientemente poderosa como para acabar con el mal. Aún es muy pronto para hacer valoraciones respecto a su jugabilidad, pero este *arcade* de plataformas promete horas de entretenimiento gracias a su rico argumento. Aunque el brusco movimiento de cámara y la poca suavidad de la animación, enturbian este apartado. Es de destacar que entre ambas versiones hay escasas diferencias, pues (aunque aún habrá que esperar a la versión final) aparentemente el marcador de energía es lo único que va a diferenciar a ambas versiones. **ANNA**

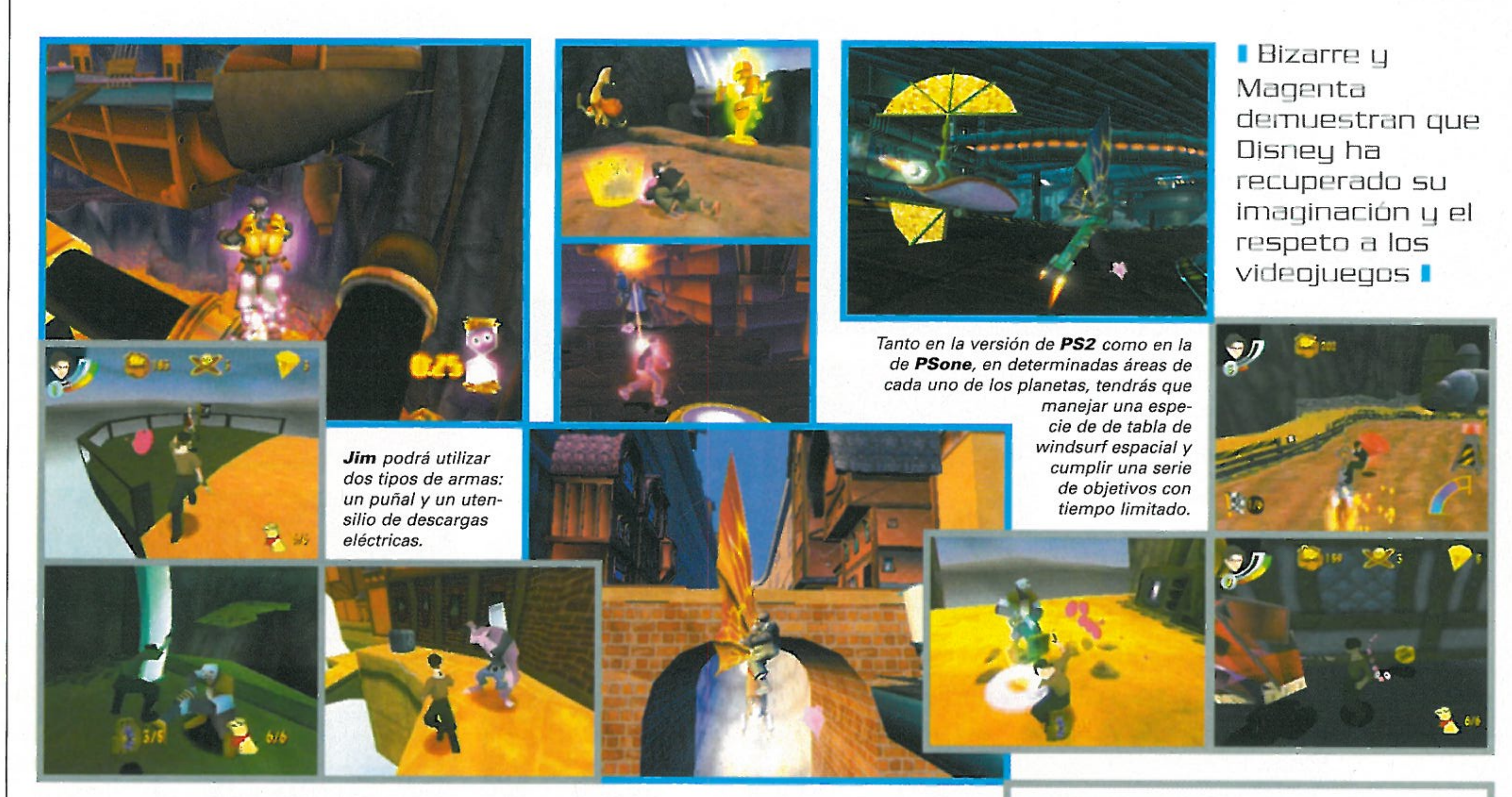
> El grupo de pop rock No Doubt ha cedido varios temas de su álbum para la BSO de Malice





Treasure Planet

Bizarre y Magenta demuestran que Disney ha recuperado su imaginación y el respeto a los videojuegos



Tanto en la versión de **PS2** como en la de **PSone**, en determinadas áreas de cada uno de los planetas, tendrás que manejar una especie de de tabla de windsurf espacial y cumplir una serie de objetivos con tiempo limitado.

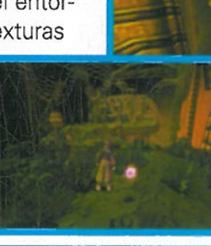
***Jim** podrá utilizar dos tipos de armas: un puñal y un utensilio de descargas eléctricas.*

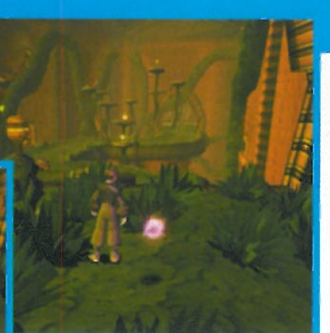
Work in Progress

Bizarre Creations, programadores de la versión de **PlayStation 2**, han cubierto el entorno *wire-frame* básico del juego con texturas para dar forma y realismo a los escenarios. Sin duda, un buen trabajo.











MINIJUEGOS
Algunos personajes del juego te pedirán ayuda, como acabar con los pájaros y recuperar las tuercas que han robado, y a cambio te concederán valiosos *items*.



MUNDOS
En cada planeta, para activar los extras, deberás reunir 6 piezas del tesoro del Capitán **Flint**, 6 claquetas de la película **Disney** y al menos 100 monedas de oro.

Disney vuelve a la edad de oro con La Isla Del Tesoro

Género > Aventura Formato > DVD-ROM/CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Bizarre C./Magenta S. País > Reino Unido

Un suspiro de esperanza, de ilusión y de nostalgia. Son las primeras sensaciones que suscita ***Treasure Planet*** nada más pulsar el botón de *Start* para comenzar la aventura. Título tras título, año tras año, por fin **Disney** vuelve a recuperar la imaginación y el respeto a los videojuegos y, por consiguiente, a la fidelidad de su público (que ha sido maltratado con mediocres juegos durante mucho tiempo). La película, que se estrenará en **EE.UU.** el próximo 27 de noviembre, narra cómo **Jim Hawkins** se embarca en una peligrosa aventura en busca del tesoro del Capitán **Flint**. Sí, se trata de una versión libre del clásico de **Stevenson**, *La Isla Del Tesoro*, y aunque son distintas compañías de programación las encargadas de adaptar el filme al *software* de **PS2** y **PSone**, ambos títulos son bastante buenos. Gráficamente lo más destacable es su engine, suave y preciso, y su trabajado diseño de escenarios. Todos los acontecimientos importantes del largometraje han sido trasladados, de tal modo que no faltarán la Gran Batalla de **Scroop** y la lucha contra **Silver**. Además, el viaje hasta el Planeta del Tesoro se podrá realizar a pie o, en determinadas áreas, sobre un curioso transporte futurista. Y todo ello bajo una notable jugabilidad que antaño caracterizaba a **Disney**. **ANNA**



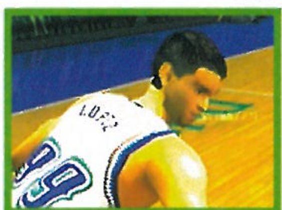
En ambas versiones habrá que explorar un total de 4 mundos antes de llegar al Planeta del Tesoro. En cada uno, nos esperarán monstruos, alien y piratas que tratarán de obstaculizar nuestro camino.

supernuevo

NBA Live 2003







UNO CONTRA UNO
Se mantiene en esta versión y se disputan en diferentes escenarios.

ENTRENADORES
Los entrenadores de la NBA ganan protagonismo en las secuencias.



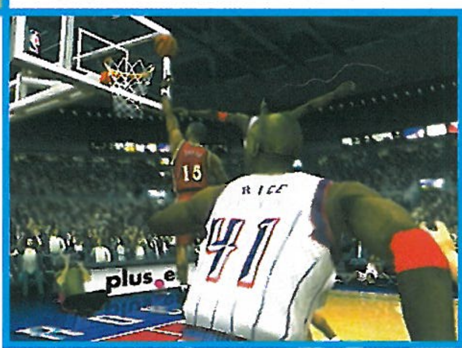
Se incluyen modificaciones en el sistema de juego defensivo, así como jugadas de fantasía.



*Las betas analizadas incluyen a **Raúl López** dentro de la plantilla de **Utah**. Aunque el parecido físico es bastante discreto, es un importante aliciente para el mercado español.*



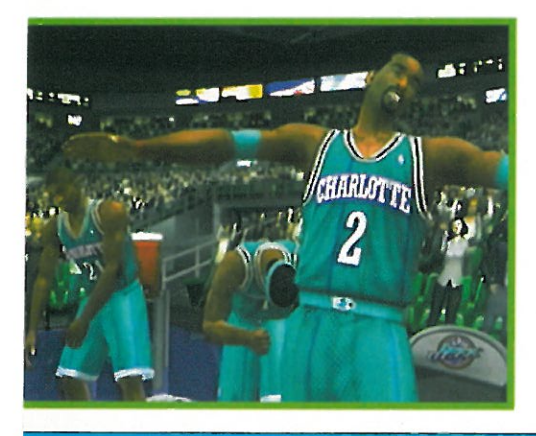






Raul López llega a NBA Live 2003

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Electronic Arts País > Estados Unidos



Aunque aún no está muy claro el futuro de **Raúl López** en la NBA, la *beta* de la nueva entrega de *NBA Live* (tercera para la nueva generación de consolas) incluye al jugador de **Vic** en la plantilla de **Utah**. También hay que destacar la figura del base de *Sacramento* **Jason Kid**, jugador elegido para servir como imagen promocional del programa. Junto a ambos se incluyen tanto a las estrellas en activo como a los mejores jugadores desde la década de los cincuenta. En cuanto a las novedades, hay que mencionar los cambios en el sistema defensivo, especialmente la posibilidad de buscar la personal en ataque. Además, el poder realizar jugadas de fantasía, como pases por la espalda o por debajo de las piernas, acercan el programa a los juegos *arcade*. Por otra parte, se ha mejorado el apartado visual donde se ha dado un mayor papel a los entrenadores y banquillos de los diferentes equipos. Entre los detalles incluidos pueden señalarse multitud de peinados, tatuajes, todo tipo de gafas o diferentes modelos de zapatillas. De todas formas, hay una gran diferencia entre el parecido físico de las grandes estrellas, casi exacto, con el de los jugadores de segunda fila, en los que las semejanzas no son tan reales. El programa también llegará a **GC** y **PSone**. **CHIP & CE**



A lo largo de los distintos escenarios deberemos cumplir variadas misiones, lo que nos obligará a explorarlos a fondo







*Cuando **Frodo** utilice el Anillo Único será invisible para algunos enemigos, aunque otros podrán seguirle fácilmente.*







***Gandalf** podrá utilizar la espada para acabar con los enemigos, además del uso de la Magia.*

Tres héroes

Frodo, **Aragorn** y **Gandalf** serán los tres personajes a los que podremos controlar durante el transcurso de la aventura. Cada uno cuenta con sus propias habilidades (uso del Anillo Único, Magia, uso del Arco) para poder derrotar a los enemigos que salgan al paso.









El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo

La historia más grande jamás jugada

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Surreal Software País > Estados Unidos

Surreal Software, creadores del genial *Drakan: The Ancients' Gates*, han sido los elegidos por **Vivendi Universal** para la creación de los juegos basados en la más jugosa licencia de la temporada, *El Señor De Los Anillos*. A diferencia de los juegos que está desarrollando al mismo tiempo **EA**, basados en la segunda entrega cinematográfica, el juego de **Vivendi** sigue la línea argumental del primer libro de la trilogía, y por lo tanto al principio nos costará reconocer más a los personajes, ya que su diseño es totalmente original. El estilo de juego dista también del su competidor, optando por una mezcla de acción y aventura muy en línea del anterior trabajo de **Surreal**. Partiendo de **La Comarca** y controlando a **Frodo**, tendremos que atravesar todos los parajes conocidos por los lectores (**Rivendel**, **Moria**, etc.) mientras damos cuenta de orcos, *trolls* y huímos de los **Nazgul**. El motor gráfico, pese a mostrar escenarios amplios, necesita aún algún retoque para poder competir con garantías, así como el sistema de combate, algo confuso. Confiemos que estos problemas sean solventados cuando el juego aparezca en el mercado, en un par de meses. **DANI3PO**



El diseño de los escenarios trata de separarse de lo visto en la película, siendo totalmente originales.



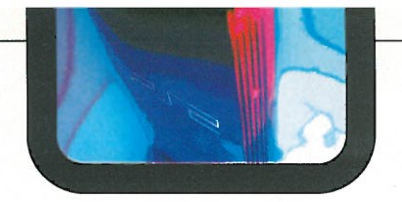
TEKKEN 4

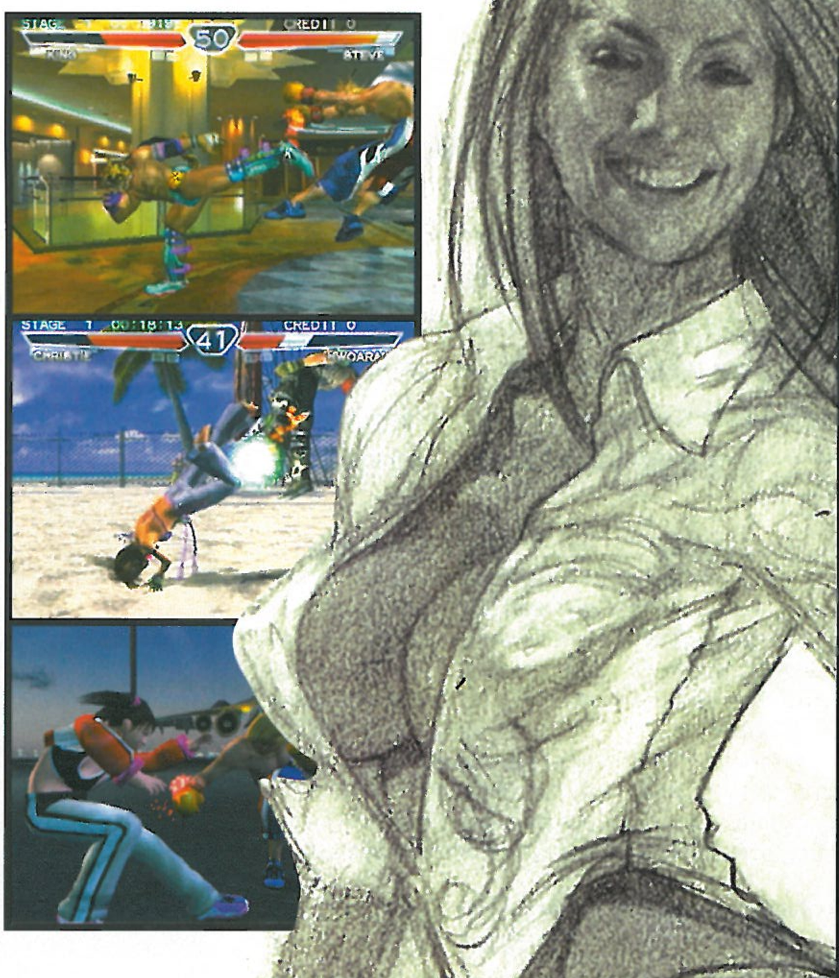
La saga de lucha que, **junto** a Virtua Fighter, **asentó** las bases de lo que hoy en día **conocemos** como Beat'em-up 3D, **evoluciona** su jugabilidad para **convertirse** en el **indiscutible** rey del género.

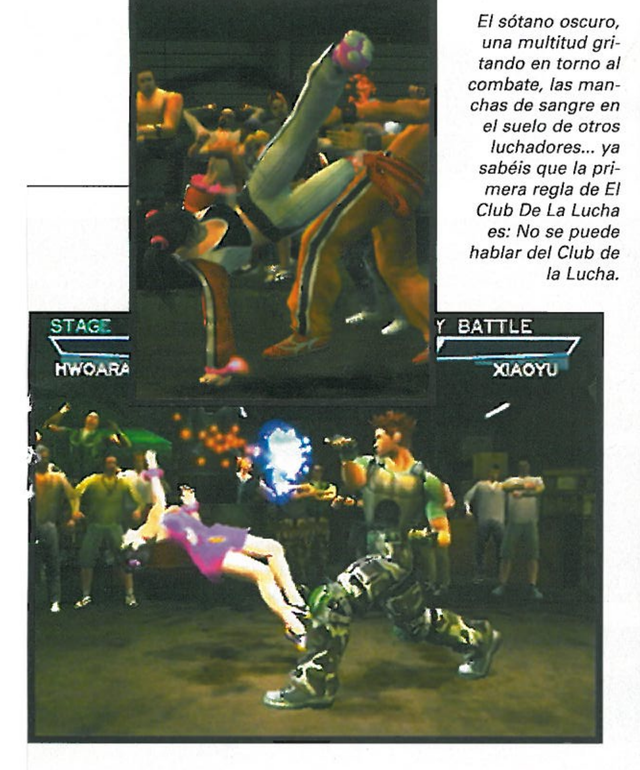
Al fin, Namco ha dado el paso que todos esperábamos. Se han incluido límites en los escenarios de la última entrega de la saga de lucha 3D más conocida. Dejando atrás el efecto visual que mezclaba *bitmaps* de fondo con texturas en el suelo, los programadores de **Namco** han creado un entorno que podremos llamar «ring», poblado de elementos destructibles de todo tipo y repleto de altibajos e imperfecciones. La función de los nuevos escenarios no es sólo estética, ya que la jugabilidad de ***Tekken 4*** ha sufrido ciertas variaciones en las que las paredes juegan un papel fundamental. Los límites de los escenarios permiten arrinconar a nuestros oponentes para crear nuevos *combos*, e incluso todos los personajes poseen una nueva llave genérica que servirá para empujar a los personajes contra la pared o para salir de ella. Esa no será la única novedad jugable, ya que, aunque ***Tekken 4*** no posee la ingente cantidad de personajes de *Tekken Tag Tournament*, todos ellos poseen más movimientos que nunca. Lo más destacable son las notable diferencias entre personajes, que poco a poco han ido perdiendo los aburridos golpes «compartidos», ampliando así el catálogo de golpes y diferenciando más que nunca a todos los luchadores. Entre ellos encontrare-

*Las calles de **Tokio** servirán de ring para los luchadores de **Tekken 4**. Debajo, un sótano similar al empleado por **Edward Norton** y **Brad Pitt** en El Club De La Lucha y una «apacible» playa brasileña.*

A la derecha podéis ver lo que puede ocurrir si os dejáis arrinconar contra una pared o uno de los múltiples obstáculos que pueblan todos y cada uno de los escenarios.







El sótano oscuro, una multitud gritando en torno al combate, las manchas de sangre en el suelo de otros luchadores... ya sabéis que la primera regla de El Club De La Lucha es: No se puede hablar del Club de la Lucha.



MODOS MEJORADOS
Algunos modos de juego como el *Practice* y el modo *Training*, poseen nuevos elementos en esta entrega.



MODO GALERÍA
En él podremos ver todos los prólogos y epílogos y escuchar la banda sonora del juego.



MODO HISTORIA
El nuevo modo Historia presentará a cada uno de los personajes con unas impresionantes ilustraciones.

mos alguna novedad como **Steve Fox** (boxeador que carece de golpes con patada), **Christie Monteiro** (capoeirista y novia de **Eddy Gordo**) o **Craig Marduk** (campeón de *Vale Tudo*). Como de costumbre, **Namco** ha incluido una buena cantidad de extras creados exclusivamente para la versión doméstica de ***Tekken 4***. El más importante de ellos es *Tekken Force*, que regresa desde su desaparición en *TTT*, e incluye unos trabajados escenarios y una endiablada dificultad. Entre los demás modos cabe destacar el modo *Theater* (galería), que permite ver todas las *intros*, finales y músicas del juego. Los nuevos *Practice* y *Training*, los cuales nos permitirán grabar nuestros propios *combos* y ejecutar 20 movimientos contrarreloj, respectivamente. El nuevo modo Historia nos presentará el prólogo de cada uno de los personajes con impresionantes ilustraciones hechas a mano y el epílogo (y alguna que otra escena) grabadas en el DVD en formato MPEG-2. Esta versión PAL posee un selector de 50/60 Hz y *Progressive Scan*, preparado para televisores de alta resolución. Aunque llega algo tarde para competir contra *Virtua Fighter 4*, la cuarta entrega del Puño de Hierro se convierte en un título indispensable para los amantes de los *beat'em-up* 3D. **DOC**

Tekken Force

El modo en el que los personajes de *Tekken* parecen protagonizar una especie de *Final Fight* llega a **PS2**. En esta ocasión, los escenarios son bastante más largos, más difíciles de completar y el número de oponentes es mucho mayor.





Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco ... 1-2
Personajes > 20 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Graba... Memory Card [69 KB]

GRÁFICOS 9,4
Ningún otro *beat'em-up* puede compararse a ***Tekken 4*** en cuestión de gráficos. La creación de **Namco** posee unos trabajados escenarios repletos de elementos y pone en pantalla los más detallados modelos 3D.

MÚSICA / FX 9,3
Aunque superar la banda sonora creada por *SanodG* para *Tekken 3* es imposible, las melodías que presenta esta cuarta entrega, de corte electrónico con algunos toques de *jazz*, son realmente buenas.

JUGABILIDAD 9,2
Tekken 4 posee nuevos personajes y una gran cantidad de movimientos nuevos. El uso de las paredes de los escenarios es uno de los grandes aciertos de **Namco**. Posee más modos de juego que ningún otro *Tekken*.

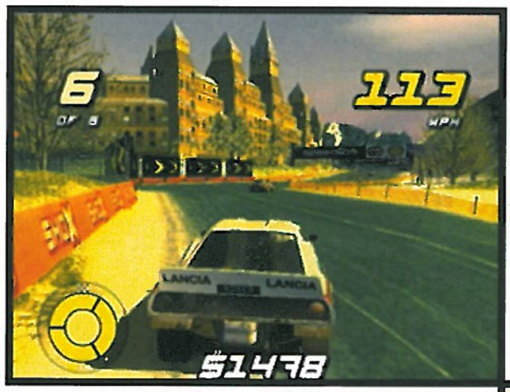
DURACIÓN 8,9
Aunque completar el modo Historia no es muy complicado, los demás modos como *Tekken Force*, *Team Battle* y, en especial, *Versus*, aumentarán la vida útil de esta cuarta entrega del Torneo del Puño de Hierro.





SHOX

EA Sports Big ha dado forma al **mejor arcade** de conducción para PlayStation 2. Una combinación **magistral** de gráficos y **acción** al volante que apenas dejarán un segundo de **respiro** al jugador.





Los cambios de altura en el terreno de los circuitos pueden proporcionar espectaculares saltos tal y como ocurre en esta pantalla.

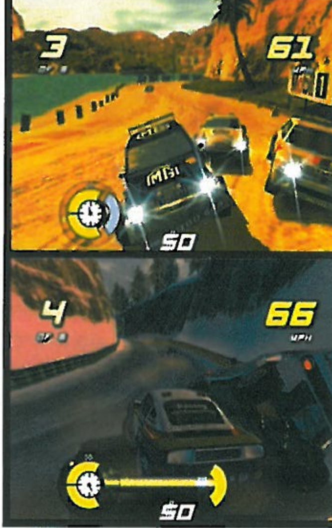
El grupo responsable de ***Shox*** no es neófito en estas lides. La mayoría de sus integrantes han participado anteriormente en los últimos capítulos de la saga de *F1* de **Electronic Arts**. Pero después de llevar al límite un género que apuesta por la simulación sin paliativos, han decidido dar un giro de 180 grados a su carrera, y dentro de la conducción apostar por un estilo más *arcade*, que apenas se ha explotado con éxito en **PlayStation 2**. El resultado de sus cavilaciones no podía ser mejor. Su «criatura» se confirma como uno de los mejores juegos de conducción para esta consola. Las claves de su éxito residen en un apartado gráfico que roza la espectacularidad y una jugabilidad «in crescendo» alucinante. En el primer apartado, a primera vista destacan los escenarios, que han sido recreados con todo tipo de detalles. Es decir, además de contar con unas texturas de increíble factura, algunos circuitos cuentan con animaciones como flamencos levantando el vuelo o avionetas despegando junto a la carretera. Aunque dadas las características del juego, al principio muchos de estos detalles pasarán inadvertidos, porque nuestra atención se centrará en aprendernos de memoria cada curva y cambio de rasante del circuito. De otra forma será imposible culminar bien la carrera. El nivel de dificultad está muy ajustado, la inteligencia artificial de los coches controlados por la máquina nos pondrá en jaque hasta que nos acostumbremos al control del

Shox combina magistralmente un apartado gráfico espectacular con una gran jugabilidad

Modelos reales

Un total de 24 coches basados en los modelos reales comprenden la oferta de ***Shox***. Así como las versiones plateadas al completar cada circuito en *Platinum*.









El juego cuenta con la licencia de grandes fabricantes de coches como Lancia, Subaru o Porsche, entre otras, para recrear hasta un total de 24 coches diferentes





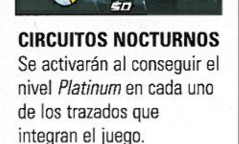






En los circuitos en Platinum se obtienen versiones plateadas de los vehículos.





CIRCUITOS NOCTURNOS
Se activarán al conseguir el nivel *Platinum* en cada uno de los trazados que integran el juego.



VISTA FRONTAL 1
El juego cuenta con dos vistas alternativas. En ésta, el campo de visión abarca el morro del vehículo.



VISTA FRONTAL 2
En esta otra perspectiva se ha incluido un retrovisor para incomodar a nuestros perseguidores en carrera.



*La oferta de modelos reales de **Shox** satisfará a los amantes del Rally, sobre todo en lo que a clásicos se refiere.*



coche y a los puntos más complicados de cada circuito. Al acabar una carrera dentro de la posición mínima exigida se abrirá el acceso a la siguiente competición. El juego se divide en cuatro competiciones con seis trazados cada una y una última llamada *Shox* con cuatro pruebas con tintes de reto imposible. Para acceder a estos últimos circuitos será absolutamente necesario conseguir medallas de oro en las tres zonas cronometradas en una prueba con el coche indicado. Así se obtendrá la categoría *Platinum*. Por si ésto fuera poco, **Shox** incorpora otros dos genuinos modos de juego exclusivos para varios jugadores, hasta cuatro simultáneamente, en los que no se pierde ni un ápice de calidad y por supuesto diversión, en ningún momento. En cuanto al apartado sonoro, cabe destacar los múltiples efectos sonoros, sin embargo la música que ambienta el juego, no supone ninguna gran banda sonora. ➡ **R. DREAMER**

Género > Arcade conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA S. Big Jugadores > 1-4
Escenarios > 3 Coches > 24 Texto/Doblaje > castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [1 1 3 KB]



GRÁFICOS 9,2
Destaca el cuidado y detallado diseño de los escenarios, así como la representación de los vehículos con múltiples efectos de brillo y suciedad en sus carrocerías. Un apartado sin duda sobresaliente.

MÚSICA / FX 8,9
Las melodías de la banda sonora no llamarán mucho la atención, resulta más efectivo disfrutar de los innumerables efectos de sonido junto al implacable rugido de los motores de los coches.

JUGABILIDAD 9,4
Completar un circuito ya supone bastante trabajo, pero conseguir una buena posición e incluso hacer las tres zonas *Shoxwave* en oro es todo un triunfo. Además, el control del vehículo es muy bueno.

DURACIÓN 9,0
Además de ir abriendo las diferentes categorías, *Shox* ofrece la posibilidad de abrir circuitos nocturnos consiguiendo *Platinum* y finalmente entrar en el campeonato *Shox* para batir sus cuatro trazados.



a fondo PLAYSTATION 2

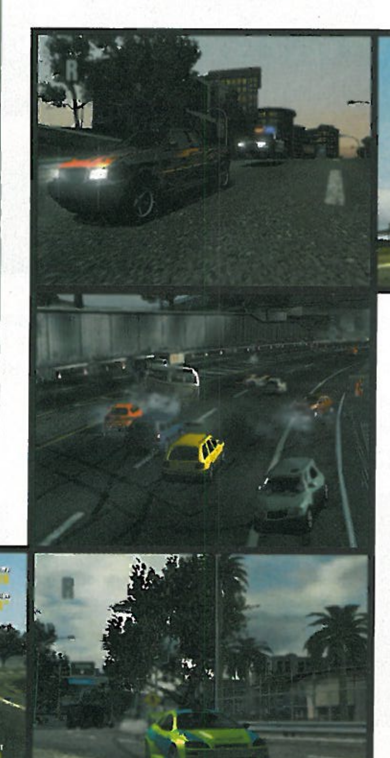
BURNOUT 2

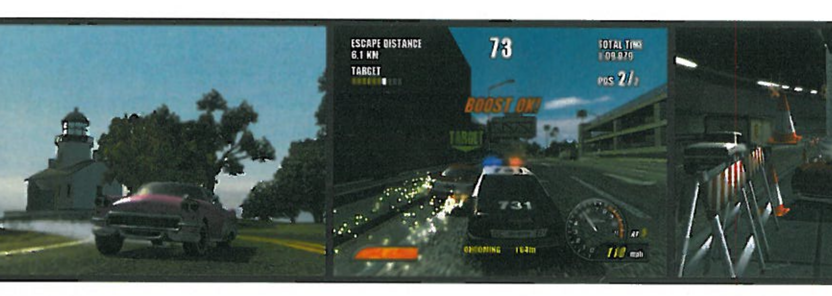
Los túneles están plagados de curvas, de medianas, de conos... Tendremos todas las papeletas para pegárnosla.

Tras el éxito que supuso la primera entrega de Burnout, Criterion nos regala una continuación que supera a su predecesor en todos sus aspectos. De nuevo la representación de los accidentes es la principal virtud de un arcade sensacional.

Todo lo que conocimos en el primer *Burnout*, se ha multiplicado por mil. La asombrosa jugabilidad que demostró el planteamiento de correr y correr sin ninguna otra preocupación que no fuera el evitar accidentes, ha sido revestida con los mimbres necesarios para que no tenga lacras en ninguno de sus aspectos. De esta manera, ***Burnout 2*** es un juego brillante a nivel gráfico, con una magistral representación tanto de entornos como de vehículos (a pesar de que son un poco impersonales) y dotado de una consistente estructura. Así, de un juego muy divertido pero corto y con escasos modos de juego, hemos pasado a un título que adopta la mecánica de juegos como *Metropolis Street Racer*, en la que habrá que ir poco a poco superando etapas para avanzar en el juego. Y estas etapas son muy variadas, desde competiciones puras hasta enfrentamientos directos contra otro coche para conseguir que nos pertenezca, pasando por las fases en las que tomaremos el papel de la policía y deberemos detener a un coche rival. Además de los 14 coches más los 7 secretos, dispondremos de las versiones «custom», esto es, los mismos vehículos pasados por *tuning*, repletos de alerones, pinturas «de guerra» y demás aditamentos. En cuanto a novedades



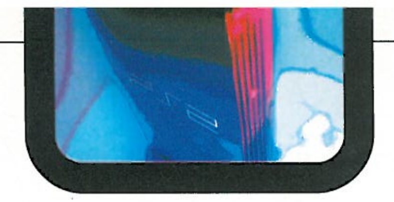




La calidad gráfica de Burnout 2 no tiene nada que envidiar a ningún otro juego de coches



Ser policía no es igual de divertido, pero nos permitirá demostrarnos a nosotros mismos que también podemos ser «buenos».



POINT OF IMPACT



A la izquierda, el primer coche secreto que destaparemos.

reseñables, hay que destacar la Autoescuela, en la que, nada más empezar el juego, deberemos aprender a hacer el bestia para poder empezar. Y por supuesto, uno de los modos estrella de esta entrega es el llamado Colisión. En él, habrá que provocar accidentes para causar el mayor número de daños posible para pasar de fase. Y son precisamente los accidentes el eje sobre el que gira el juego, cuyo realismo pondrá los pelos de punta y que incorpora efectos de deformación y de desintegración de los coches. Una auténtica pasada que hará que contemplar ***Burnout 2*** sea casi tan divertido como jugarlo. En resumen, un *arcade* divertidísimo e impecablemente realizado. **THE SCOPE**

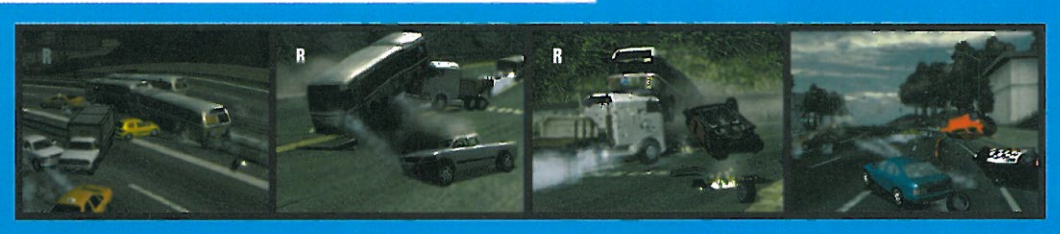


Los saltos tienen una presencia mucho más acusada, y además, servirán, al igual que los derrapes y conducir en dirección contraria, para llenar la barra del turbo.

Colisión

Es un modo nuevo y quizá el más divertido (aunque un poco corto). Consiste en tener un accidente y que sea lo suficientemente bestia como para que los daños producidos superen una cantidad determinada. Lo recomendable será siempre tratar de implicar el mayor número de vehículos de gran tonelaje, como camiones o autobuses, que son los que cuesta más reparar. Las imágenes que observaremos en esta modalidad de juego son las más espectaculares.





Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion Jugadores > 1-2 Circuitos > 32 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/inglés Grabar Partida > Memory Card (79 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	9,1	9,5	9,1
Salvo los coches, que no tienen demasiado carisma (el no ser reales es un gran *handicap*), el resto está hecho de forma impresionante, con efectos de luz constantes y unos entornos sobresalientes.	Muy cañera, especialmente cuando activamos el turbo. El ritmo que se escucha en esos momentos casi nos «obligará» a mover el pie o la cabeza. Mucho mejor este apartado que en el primer *Burnout*.	Si el primero era divertidísimo, éste, sin perder ni un ápice de su atracción, ha visto cómo ha aumentado en número de fases, en modalidades de juego y, sobre todo, en espectacularidad. Sobresaliente.	Completar el modo Normal, sacando todos los coches y circuitos ocultos, y seguidamente las *Custom Series*, os llevará mucho, mucho tiempo. Además, no es lo que se dice un juego de esos fáciles.



TIMESPLITTER

Recogiendo el **testigo** dejado hace **años** por GoldenEye en Nintendo 64, Free Radical presenta el que está llamado a convertirse en el **mejor** shoot'em-up 3D **jamás** creado para una consola.

El título creado por **Free Radical Design** tan solo recupera el argumento del primer *TimeSplitters*, en el que teníamos que viajar por el espacio-tiempo para recuperar unos cristales, pero le añade tantos elementos nuevos y posee tanta calidad en todos sus apartados, que lo convierten en mucho más que una simple secuela. El modo Historia está compuesto por 10 diferentes escenarios, situados en lugares como **Notre Dame** (1895), el Salvaje Oeste (1853) o **NeoTokio** (2019), y en ellos, al igual que en *GoldenEye*, tendremos que completar un buen número de objetivos de lo más variados. Dicho modo podrá jugarse con un solo jugador o con dos, en estilo Cooperativo. Junto al modo Historia encontraremos el *Arcade*, el modo Reto y el multijugador, en el que podrán participar hasta 16 jugadores a través del puerto *i.Link* de **PS2**. El modo *Arcade* comprende tres opciones diferentes: Liga, en la que competiremos contra la CPU (al estilo *Unreal Tournament*); Personalizado (en el que decidiremos las características de la partida) y *Red*, que en principio sirve para establecer la conexión *i.Link*, pero que incluye una opción para configurar el adaptador *Ethernet* (esperemos que para el juego *On-line*). El modo Reto pondrá al jugador a prueba en 21 diferentes minijuegos. Por si no fuera suficiente con todo esto, el título credo por **Free Radical** ofrece un completísimo Editor de escenarios, utilizables como «arena» para el modo multijugador y como escenario de estilo «historia». Técnicamente, ***Time Splitters 2*** es el *shoot'em-up* 3D más avanzado que existe para

El motor gráfico muestra impresionantes efectos de explosiones, así como efectos climáticos (agua y nieve) y un frame-rate que no baja en ningún momento de los 50 fps.

Multijugador

Unido a la posibilidad de jugar el modo Historia en modo Cooperativo, encontrarás un modo Multijugador en el que podrán participar hasta 16 jugadores a través del puerto *i.Link*.







RS 2



TS2 lo tiene todo para convertirse en el shooter de consola por excelencia



Modo Reto

21 diferentes pruebas contrarreloj comprenden este original y divertido modo de juego que nos mantendrá pegados a **TS2**.



*El completísimo Editor de mapas de **TS2** te permitirá dar rienda suelta a tu imaginación.*





*Arriba, los laboratorios clandestinos del escenario de **Neo Tokio** (2019), donde se hacen pruebas con TimeSplitters.*

PlayStation 2. Su *framerate* no baja nunca de los 50 fotogramas por segundo, ni siquiera con cuatro jugadores en *split-screen*, y la animación y modelado 3D de los personajes es sublime. Animaciones faciales, detección precisa de impactos (con animación incluida), escenarios gigantescos, efectos climáticos (lluvia, nieve, etc.). Como podéis ver, a ***TimeSplitters 2*** le sobran motivos, tanto jugables como técnicos, para convertirse en uno de los mejores *shoot'em-up* 3D de la historia. **DOC**

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Free Radical
Jugadores > 1-16 Escenarios > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > M. Card (209 KB)

GRÁFICOS 9,4

TimeSplitters 2 posee unos gigantescos escenarios repletos de detalles, unos modelos 3D perfectamente animados y diseñados y todo se mueve a 50 fps. incluso con cuatro jugadores en *split-screen*.

MÚSICA / FX 9,1

Cada escenario posee una melodía de gran calidad acorde con la situación «espacio-temporal» en la que nos encontremos. Es una lástima que las voces del juego se hayan mantenido en inglés.

JUGABILIDAD 9,4

El control es perfecto e introduce algún que otro elemento original. Cada nivel nos pondrá a prueba con todo tipo de objetivos de lo más variopinto. Sus posibilidades de juego son casi ilimitadas.

DURACIÓN 9,3

Junto al largo y divertido modo Historia, encontraremos modos tan originales como Reto, Liga, Multijugador y un completísimo Editor de mapeados. *TS2* es, sin duda alguna, *el* shooter más longevo de PS2.



WRC ARCADE

Sólo la propia **Sony**, madre de la criatura, podría seguir entregándose en cuerpo y alma a la **creación** de títulos tan **atractivos** como el que nos ocupa.

La licencia de la competición mudial de rallys (*WRC*) que **SCEE** ya explotó en un gran título para **PS2** del mismo nombre le ha servido ahora para crear un juego para **PSone** que no le anda a la zaga, salvando siempre las lógicas diferencias entre los 32 y los 128 *bits*. La inclusión de la coletilla «arcade» puede dar lugar a equivocación, ya que nos encontramos ante un título tan realista y exigente como el que más. La explicación más lógica puede ser la presencia de modos de juego que distan bastante de la competición oficial, aunque se sigue contando con vehículos y localizaciones reales. De hecho, es el único juego para **PSone** que tiene la licencia *WRC*. Esto se traduce en un total de siete coches para elegir, del *Ford Focus* al *Subaru Impreza* y 14 circuitos pertenecientes a la temporada actual, como **Suecia** o **Australia**.

El título de rallys más divertido de PSone se ha hecho esperar, pero ha merecido la pena

Las modalidades van de una denominada Super Especial, en la que tendremos que ir superando a los vehículos que van saliendo al paso, a otra en la que deberemos ir completando casillas mediante victorias en las etapas. DANI 3PO





Dos jugadores

Como no podía ser de otra manera, el título incorpora un modo para retar a tus amigos sobre cualquier superficie, sin que se vea demasiado resentida la calidad gráfica.





Los elementos meteorológicos, sus efectos en el coche y las salpicaduras son espectaculares.

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E.E. Programador > Unique Design Software Jugadores > 1-2
Circuitos > 14 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,3	8,8	9,2	9,1
En la línea de los últimos grandes lanzamientos del género para **PSone**, como *Gran Turismo 2* o *Colin McRae 2*. Una fluidez asombrosa. Tan sólo el *popping* empaña algo un apartado brillante.	Se han creado cinco pistas de sonido originales, bastante cañeras, para acompañarnos durante las carreras. La voz en español del copiloto/a ayuda bastante. Los demás efectos están muy logrados.	El control, como el nombre del juego indica, es bastante accesible para todos desde un principio, lo que no quiere decir que el juego sea sencillo ni mucho menos. Las carreras rebosan nervio y emoción.	Los programadores han incluido un total de cinco modos de juego, algunos de ellos verdaderamente originales. Tendrás diversión para largo tiempo, ya sea jugando sólo o en compañía de un amigo.



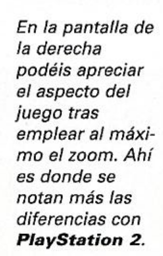




COMMANDOS 2

Commandos 2, el mejor juego de estrategia español de la historia, muestra sus mejores galas en **Xbox** con una versión que no desmerece en nada a la de **PC**.







*En la pantalla de la derecha podéis apreciar el aspecto del juego tras emplear al máximo el zoom. Ahí es donde se notan más las diferencias con **PlayStation 2**.*

Tras la brillante entrega para **PS2**, las dudas sobre cómo sería la, en teoría, más potente versión para **Xbox** quedaron bastante despejadas. Las diferencias existirían pero, en ambos casos, la calidad sería realmente excepcional. Nuestras principales dudas eran, por ejemplo, si el anunciado salto de calidad gráfica iba a ser muy grande y lo hay, pero tampoco en exceso. También queríamos ver que tal resolvían en **Xbox** el asunto de los controles y, en nuestra opinión, parece que el mando de la consola de **Microsoft** responde mejor a las necesidades del juego. Al principio, al tener que usar más botones, es algo más complicado el aprendizaje, pero después resulta mucho más rápido y efectivo. En lo que no hay variaciones es, sin duda alguna, en el apartado de la dificultad. En consola estamos acostumbrados a los juegos de acción que dejan corregir los errores y en ***Commandos 2*** no hay lugar para apaños. Cada movimiento tiene que calcularse milimétricamente y, si hemos acertado en nuestra estrategia y posterior ejecución, grabar al instante. Aquí el verdadero placer es superar a un enemigo que jamás falla y que está perfectamente situado. Siempre hay un resquicio y averiguarlo será nuestro reto. Es posible que **Xbox** tenga más juegos de este género, pero muy pocos mejores que ***Commandos 2***.

DE LUCAR

Para los especialistas y aficionados, es de lo mejor en juegos de estrategia

Tutorial

Para aprendernos todos los controles será importantísimo que nos machaquemos a fondo los niveles tutoriales. No estará de más hacerlos unas cuantas veces.





Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Eidos Programador > Pyro Studios Jugadores > 1
Niveles > 12 Misiones Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > SÍ (6 Bloques)

GRÁFICOS 9,5

Como ya ocurrió con la versión de **PS2**, el apartado gráfico no desmerece en nada a lo que en su día se pudo a ver en **PC** y Compatibles. Una auténtica preciosidad y uno de los juegos más espectaculares.

MÚSICA / FX 9,2

Tanto su épica banda sonora como los efectos especiales y las voces de los personajes están realmente trabajadas. Merece la pena sacarle el máximo partido a su extraordinaria calidad de sonido.

JUGABILIDAD 9,2

Aunque sea lo típico de éste exigente género, es un programa difícil si lo comparamos con el nivel habitual en consola. Una vez dominados los controles y su pausada mecánica, su jugabilidad es buena.

DURACIÓN 9,4

Para los que no tengan la precaución de salvar a cada paso, el juego puede ser eterno. Para los muy precavidos la cosa irá mejorando... Pero también se pasarán mucho tiempo hasta completarlo.







MAGICAL QUEST: STARRING MICKEY & MINNIE

La **factoría** de los **sueños** llega a GBA. Un clásico de Super Nintendo que Capcom ha **modernizado** con jugosas **novedades**.

De nuevo **Nintendo** abre sus arcas para rescatar todo un clásico que apasionó a aquellos chavales que comenzaban a descubrir un nuevo mundo, el de los Videojuegos. ***Magical Quest*** es la versión actualizada para **GBA** de aquel **Mickey** que buscaba desesperado, hace ya casi 10 años, a **Pluto** en **SNES**. Así pues, nos encontramos con un título rico en entornos, diseño de personajes dulces que contrarrestan con enemigos gigantes y de aspecto hostil, y con una jugabilidad de los clásicos (sencilla a la vez de variada). Pero nada de esto sorprende, sobre todo a los más veteranos. De tal modo que para darle un lavado de cara, **Capcom** ha incorporado un nuevo personaje con el que jugar (**Minnie**) 4 minijuegos y la posibilidad de intercambiar datos con *Magical Mirror* de **GC**. Su mecánica de juego puede o no gustar (progreso sencillo, aunque con infinidad de arduos enemigos), pero merece la pena. **ANNA**



Los pequeños enemigos que encontraremos durante nuestra travesía apenas supodrán dificultad.

Con el disfraz de Robin Hood tendrás como arma un arpón, el cual sirve para defenderte y colgarte para desplazarte.



ENEMIGOS
A final de fase te espera un *final boss* duro de pelar. Pero antes de llegar te encontrarás con otros rivales.

MAPA
Para liberar a **Pluto** de las garras del Emperador **Pete**, tendrás primero que explorar un total de 6 áreas.

DISFRACES
Mickey y **Minnie** podrán cambiar de traje (bombero, mago, etc.) para adquirir nuevos ataques de defensa.

Minijuegos

La conversión de ***Magical Quest*** a **GBA** incorpora como novedad 4 minijuegos para jugar sólo o en compañía de un amigo a través de *Link Cable*. En cada *Party Game*, **Mickey** y **Minnie** aparecerán con un disfraz distinto haciendo uso de las habilidades que el traje les otorga.





Género > Plataformas   Formato > Cartucho (32 MB)   Compañía > Nintendo   Programador > Capcom
Jugadores > 1-2   Fases > 6   Niveles de Dificultad > 3   Texto/Doblaje > Castellano/-   Grabar Partida > Sí (1)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	8,2	8,0	8,2
Escenarios normales, sin muchos elementos, pero que son enriquecidos con personajes y enemigos gigantescos que casi rebosan la pantalla. Pero sólo han hecho un trabajo de adaptación. Sin novedades.	Si en su día causó sensación, para qué cambiar. **Capcom** ha empleado las mismas melodías y FX que ideó para el original Magical Quest. Pero se echa en falta un toque actual: alguna voz digitalizada...	No se pueden sacar faltas a un título que, como otros de su época, creó escuela. Aunque la mecánica resulta algo chocante: avanzar es sencillo, incluso infantil, pero acabar con los enemigos es una tortura.	En sí el juego no llevará más de 2 horas en completar, pero la posibilidad de jugar con otro amigo o sólo en los minijuegos y,el poder intercambiar datos con *Magical Mirror* de **GC**, alarga la vida del título.



CONCURSO Resident Evil

15 juegos + 15 camisetas







Capcom y SuperJuegos te ofrecen la oportunidad de embarcarte en la aventura más sobrecogedora de la saga **Resident Evil** exclusiva para **GameCube**. Si participas en el concurso podrás optar a uno de los 15 packs que sorteamos, compuestos por el juego **Resident Evil** y una camiseta del mismo. Para entrar en el sorteo tan sólo tienes que enviar un mensaje desde tu móvil con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 22 de octubre.

¿Cuál de estos personajes protagoniza el juego?

A) Jill Valentine **B)** Rebecca Chambers **C)** Jennifar Lopa

SORTEO «RESIDENT EVIL»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número



lo siguiente: **SUPERJUEGOS1 B**

GSMBOX Sin cables. Sin límites

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 22 de octubre.

NEED FOR SPEED

Una de las **sagas** que más ha hecho por convertir en lo que es ahora el género de la **conducción** vuelve por sus fueros con un título que destaca por su planteamiento y por la inmensa calidad de los **entornos**.



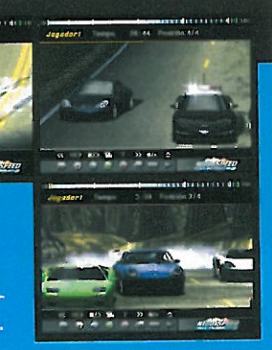


Poder conducir los mejores deportivos del momento es todo un lujo.

Para empezar, si sois amantes de la saga de **EA Games**, debéis saber que ***Hot Pursuit 2*** es, hasta la fecha, el mejor juego de toda la saga. Es el más variado, el más brillante técnicamente y el que más alicientes de juego ofrece. Y por lo primero que entra al usuario es por los ojos, porque estamos sin duda ante toda una demostración de virtuosismo de programación en lo referente a los circuitos. Plagados de efectos climáticos y de situaciones curiosas (como incendios forestales), cada carrera se convertirá en un despliegue casi artístico, con un torrente de luces, de variaciones cromáticas, de efectos, que dejan muy atrás a otros representantes avezados del género. De nuevo, como debe ser, la base de la jugabilidad de ***HP2*** está en el tráfico real y en la presencia de la policía. En el primer caso quizá ha perdido un poco de protagonismo, ya que los accidentes no tienen el mismo peso específico y es bastante más sencillo que otras veces esquivar a los vehículos que vienen en contra. En el segundo caso, su influencia en el juego es mucho más acusada, ya que la policía se convertirá en un tormento que apenas nos permitirá un momento de respiro en las carreras, y será complicado librarse de ella. Además, ahora se apoya en un helicóptero que lanzará cargas explosivas para detenernos

Repetición

La repetición de las carreras siempre ha sido uno de los puntos fuertes de *NFS*, y quizá fue el juego que comenzó, allá con su versión de *3DO*, a ofrecer una panorámica televisiva de todos y cada uno de los momentos más espectaculares. ***NFSHP2*** no es ninguna excepción.





La introducción del juego muestra una espectacular persecución en la que saltos, derrapes y la presencia de la policía son los principales alicientes. Para muestra estas imágenes.

Coches

Un auténtico pase de modelos con los coches más impresionantes y legendarios como principales protagonistas. No son todos los que son, pero sí todos los que están.



En una misma carrera nos toparemos con diferentes elementos, como niebla, agua, lluvia, humo o polvo

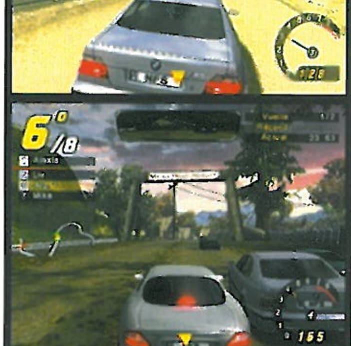


): HOT PURSUIT 2



Los efectos gráficos son una parte esencial del juego, con reflejos y transparencias de una calidad más que notable.





Las señales de límite de velocidad no suponen ningún estorbo, como podéis comprobar en esta pantalla.

y bloquearán la carretera para impedir el paso. Eso sí, cuando optemos por ser la policía, podremos utilizar los bloqueos y el helicóptero como apoyo. Y si sois fanáticos del mundo de los coches, estáis de enhorabuena, porque el elenco de vehículos supera la veintena, y está formado por los deportivos más legendarios del momento. Un juego divertido, impecablemente realizado y con muchas dosis de entretenimiento. **THE SCOPE**

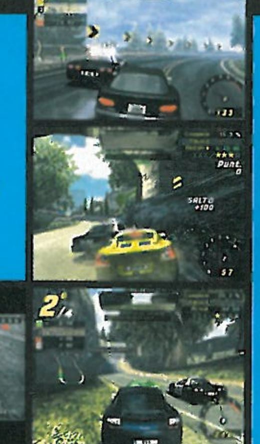




El control es sencillo y desde el inicio aprenderemos a derrapar de forma controlada.

Policía

Juega un papel esencial en el juego. Si van contra nosotros (que será lo más habitual), se convertirán en una auténtica pesadilla de la que es realmente complicado librarse. Además, ahora cuentan con el apoyo de un helicóptero que lanzará cargas explosivas delante de nuestro coche para frenarnos. Y si jugamos al modo en el que nosotros hacemos las veces de poli, disfrutaremos como enanos haciendo que el helicóptero bombardee a los rivales.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Black Box Jugadores > 1-2
Pruebas > 60 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (134 KB)

GRÁFICOS 9,4

Los mejores escenarios hasta la fecha en un juego de conducción. Además, el motor gráfico, que siempre había sido regular en *NFS*, ha mejorado notablemente. Los coches también están muy bien hechos.

MÚSICA / FX 8,4

La música que acompaña a las carreras es muy buena, pero la verdad es que ni te enteras que está sonando. Los efectos de derrapes y de coches son buenos, pero tampoco nada que no se haya oído antes.

JUGABILIDAD 9,3

La adopción del sistema de eventos en lugar de campeonatos para avanzar en el juego es un acierto. Además, la dificultad está ajustada milimétricamente, por lo que siempre tendrás ganas de progresar.

DURACIÓN 9,2

Más de 60 eventos, y con carreras de una extensión considerable, aseguran muchas horas de *NFSHP2*. Además, cuando ya llevas unas cuantas pruebas superadas, cualquier incidente te puede hacer perder.



THE THING

20 años después de **estremecer** a los espectadores del planeta, la obra cumbre de **John Carpenter** inspira una aventura en la que el **miedo** y la **paranoia** serán tus fieles compañeros.

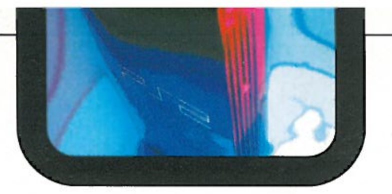
Una remota base científica en la Antártida y un desafortunado hallazgo: un virus alienígena, invisible al ojo humano, pero tan letal como para convertir en segundos a un ser humano en una mutación sedienta de sangre. Con estos ingredientes y tomando como partida una apreciable película de 1951 (*El Enigma De Otro Mundo*), **John Carpenter** elaboró hace dos décadas el mejor filme de toda su carrera. Una magnífica pieza de ciencia ficción en la que **Kurt Russell** y sus compañeros se veían las caras no sólo con el virus, sino con la creciente paranoia por saber quién estaba o no contaminado. Ese clima de desconfianza, el pánico a dar la espalda al compañero, es la columna vertebral de esta terrorífica aventura para **PlayStation 2**, diseñada por los ingleses **Computer Artworks** a partir de la película de **Carpenter**. Lejos de producir un *Resident Evil* bajo cero, sus creadores han preferido explotar el terror psicológico, la angustia de verse encerrado con unos compañeros que pueden transformarse en monstruos en cuestión de segundos. La innovación viene dada por su mecánica, heredada de la de los juegos de comandos (*Rainbow Six* y demás). A través de un sencillo interfaz podrás proveer de armas y munición a tus compañeros, darles órdenes y distribuir su posición. Dotados de una revolucionaria inteligencia artificial, tus camaradas no sólo seguirán tus indicaciones, sino que sufrirán ataques de pánico y podrían llegar a sospechar que estás contaminado si empiezas a realizar acciones incoherentes. En más de una oca-

The Thing explota el terror psicológico, la creciente desconfianza en los compañeros



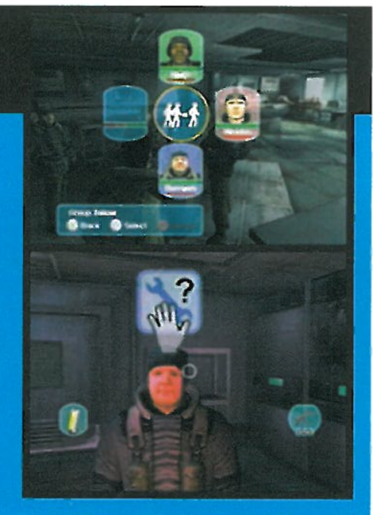
La base antártica sufre del mismo problema de parásitos que el piso de **The Scope.**

El fuego es el arma más eficaz para acabar con las mutaciones del virus alienígena.



Cuida de tus hombres

Cada uno de los componentes de tu comando es especialista en un área distinta: ingeniero, soldado, médico. Podrás contar con su ayuda siempre y cuando mantengan su confianza en ti. Esto se consigue protegiéndoles del virus y manteniendo el suministro de armas y municiones. Un práctico interfaz te tendrá informado sobre su estado de confianza.



Fuera hace un frío que pela. Sólo podrás permanecer en el exterior unos pocos segundos antes de morir congelado.





NO CONFÍES EN NADIE
Incluso el más leal compañero de armas podría estar contaminado por el virus alien sin que llegues a sospechar nada. Si quieres asegurarte de que tus hombres están limpios, hazles un *test* de sangre y mantén el dedo sobre el gatillo. En algunos casos, el *test* será negativo pero en la mayoría de las veces la probeta estallará un segundo antes de que tu camarada inicie la transformación en una criatura tan desagradable a la vista como sanguinaria.

Shooter, aventura, thriller psicológico... The Thing es uno de los mejores títulos que han surgido de Europa para PlayStation 2

sión te verás obligado a realizarte un **test** de sangre para demostrar que estás limpio. Una barra encima de sus cabezas te indicará su grado de confianza (no des la espalda a uno con barra roja o serás hombre muerto). Y en mitad de este mar de sospechas, el virus alienígena, loco por propagar su especie. Ni el helado clima antártico puede detenerle. Sólo el fuego y unos cuantos balazos en su defecto son capaces de hacer mella en unas mutaciones tan feroces como inteligentes. Mezcla *shooter*, aventura y thriller psicológico, ***The Thing*** es uno de los mejores títulos que han surgido del viejo continente para **PS2**. Gracias a títulos como éste podemos seguir confiando en que, pese a que parecía que todo estaba hecho en este género, siempre quedará sitio para la innovación... Incluso a la hora de adaptar una vieja película de ciencia ficción. **NEMESIS**



Unos camaradas bien armados no sólo confiarán en tí, sino que te ayudarán en los momentos críticos.

Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Universal Int. Programador > Computer Artworks Jugadores > 1
Niveles > 10 Fases > 21 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (2.318 KB)

GRÁFICOS



8,8

Pese a que los escenarios no son muy variados (sólo hay nieve e instalaciones médicas), el entorno se mueve de vicio y el diseño de los alien es tan imaginativo como asqueroso.

MÚSICA / FX

8,2

La versión final que llegará al mercado español, contará con voces y texto en castellano. Ojalá que con la misma calidad que las voces inglesas. La música es uno de los escasos puntos flojos de este juego.

JUGABILIDAD

9,2

Al principio es algo complicado hacerse con la mecánica de vigilar a los tres compañeros, pero luego sabrás sacarle todo el partido a la mecánica de comandos. Y la acción no se detiene ni un momento...

DURACIÓN

9,1

La cosa, nunca mejor dicho, parece demasiado fácil al principio, pero a partir del 4º nivel la dificultad los monstruos aumentan y entonces te harás una idea de lo mucho que te costará acabarte el juego.



ESTO ES FUT

Sony vuelve al **terreno** futbolístico con otra entrega para PS2 de Esto Es Fútbol. La **jugabilidad** es el principal **problema** de un programa con luces y sombras.



Tanto la reproducción de los estadios como los gritos y cánticos desde las gradas, logran recrear el ambiente que se vive en los terrenos de juego.



En pleno auge de **PlayStation**, **Sony** decidió crear un simulador de fútbol que hiciese la competencia a *ISS* y *FIFA*. Así nació *Esto Es Fútbol*, un juego que ofrecía una amplia variedad de opciones y una gama de equipos capaz de competir con la saga *FIFA*. Tras dos entregas para los 32 *bits* de **Sony**, dio el salto a **PlayStation 2** con el nombre de *Esto Es Fútbol 2002*. La saga se consolida con una nueva versión para la citada consola, que a diferencia de lo que ocurre con otros títulos no está previsto que aparezca en las consolas rivales. Tal y como sucedió el pasado año, los programas de **Electronic Arts** y **Konami** siguen siendo los rivales con los que **Sony** tiene que luchar. Para ello, ha buscado una campaña publicitaria novedosa en la que en lugar de centrarse en una estrella, utiliza a cuatro de los jugadores con más futuro de nuestro fútbol: **Baraja**, **Guti**, **Joaquín** y **Luque**. El aspecto más interesante del programa sigue siendo la oferta de opciones incluidas. En este sentido se mantienen los clubes históricos, las selecciones y añaden nuevas ligas a las nueve que aparecía en la anterior versión. Por supuesto, los clubes españoles están presentes, todos los de primera y algunos de segunda, aunque vuelve a denominarse a muchos de ellos por la ciudad de origen. Sin embargo, los jugadores son reales, aunque no se incluyen los fichajes de última hora. Otro de los aspectos a destacar es la fiel reproducción del rostro de las principales estrellas de cada equipo, dejando un completo Editor para modificar el res-





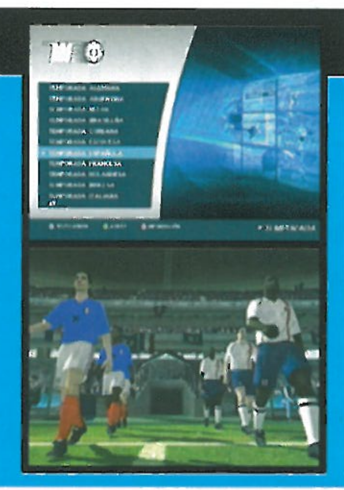
2 0 0 3
TBOL



La reproducción del rostro de 200 jugadores ha sido recreada mediante detallados modelados. Para el resto de jugadores el Editor incluye una amplia variedad de posibilidades.

Equipos

A las nueve ligas de la versión anterior (**Inglaterra**, **Francia**, **Bélgica**, **Alemania**, **Italia**, **Holanda**, **Portugal**, **Escocia** y **España**) se unen otras seis más (**Estados Unidos**, **Méjico**, **Japón**, **Corea**, **Brasil** y **Argentina**. Y, cómo no, también se mantienen las selecciones y los equipos históricos.





to. Todos estos aspectos, unidos a una amplia gama de competiciones, entre las que destacan las temporadas, hacen que el programa se sitúe a la misma altura de *FIFA* y muy por encima de *ISS* en el apartado de las opciones. Sin embargo, la jugabilidad es el apartado en el que el programa patina, sin llegar a ofrecer el realismo del simulador de **Konami**. Los esfuerzos de los programadores se han centrado en mejorar aspectos como la increíble capacidad que tenían los porteros para bloquear balones que a duras penas podrían despejarse. La configuración de botones es similar a la de su antecesor, recogiendo una gran variedad de jugadas especiales, incluida la opción para fingir una falta y la libertad para efectuar pases. Sin embargo, no hay una concepción de juego en equipo y los futbolistas toman algunas decisiones bastante extrañas en situaciones claras del juego. Todo ello hace que el juego resulte algo espeso en muchas fases convirtiéndose en el gran problema de un simulador que tiene difícil abrirse un hueco entre los dos gigantes del fútbol para **PlayStation 2**. **CHIP & CE**



ÚLTIMOS FICHAJES
No se incluyen los fichajes de última hora. Por ejemplo, **Luque** sigue en el Mallorca y Ronaldo no está en el Madrid. Eso sí, luce su famosa visera.



ESCOLARES
El modo escolar sigue presente aunque en este caso se opta por incluir porterías reales en lugar de las carteras que formaban los postes en *EEF 2002*.



INTRO
La *intro* muestra múltiples ventanas en las que se suceden imágenes obtenidas del propio juego.

Publicidad

La campaña publicitaria está encabezada por cuatro de los jugadores con mayor proyección de nuestro fútbol: el madridista **Guti**, el bético **Joaquín**, el valencianista **Baraja** y el deportivista **Luque**.






Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studio Jugadores > 1-8
Equipos > Clubes y Selecciones Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > M. Card (105 KB)

GRÁFICOS 9,2
Lo mejor, el magnífico cuidado con el que se han creado los rasgos físicos de las principales estrellas. También se mejoran las proporciones del cuerpo, haciendo que los jugadores sean menos cabezones.

MÚSICA / FX 8,4
La música es bastante monótona. En los comentarios **Carlos Martínez**, de Canal+, quien sustituye a **Gaspar Rosetti** logrando un resultado bastante digno.

JUGABILIDAD 8,8
La configuración del mando es similar a la ofrecida en la anterior entrega de la saga. Aunque individualmente los jugadores pueden hacer muchas cosas, falta un mayor peso del concepto de juego en equipo.

DURACIÓN 8,9
La oferta de opciones hace que el juego presente múltiples retos. Desde temporadas completas con liga y copa, hasta partidos (Desafío) en los que los puntos se obtienen realizando jugadas espectaculares.



SHADOW OF MEMORIES

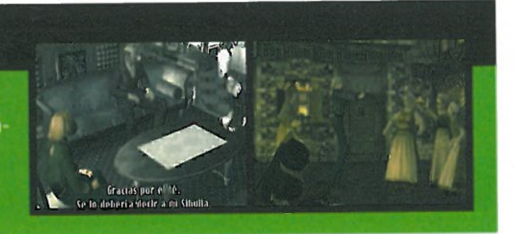
La **aventura** que supuso el **debut** de Konami en PlayStation 2 cuenta ya con su correspondiente **versión** para **Xbox**. Sin embargo, el tiempo transcurrido desde la **aparición** del **original** supone un gran handicap.





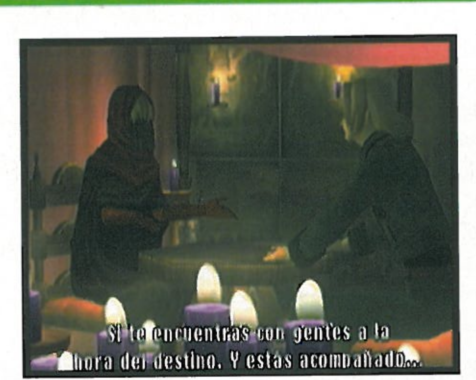
En el tiempo

Eike viajará a través de diferentes épocas durante el juego para evitar las causas que motivarán sus «muertes».



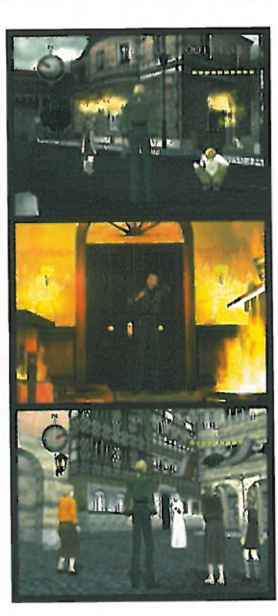
Konami continúa aprovechando su catálogo de **PS2** para ir engrosando sus producciones en **Xbox**. Por un lado, los usuarios de esta consola que no hayan disfrutado con estos títulos podrán hacerlo ahora, el problema es que, como ocurre con ***Shadow Of Memories***, en ocasiones las únicas mejoras se restringen al apartado gráfico. Y en este juego se nota a la legua que apareció al inicio de la era de consolas de nueva generación. Texturas simples y animaciones que dejan bastante que desear deslucen en gran medida la interesante historia que narra ***Shadow Of Memories***. El protagonista deberá evitar su muerte en sucesivas ocasiones, ingeniándoselas para que su asesino fracase en su propósito. Para conseguirlo, **Eike** no tendrá más remedio que viajar en el tiempo, aunque siempre en la misma ciudad. Las decisiones que tome en el pasado se verán reflejadas en el presente, incluso cambiando el aspecto de la ciudad y la vida de sus habitantes. En resumen, una buena idea que técnicamente no se encuentra a la altura de **Xbox**. R. DREAMER

El argumento de la aventura se ve en parte desmerecido por un apartado gráfico flojo





*El Homunculus es una entidad que ha rescatado a **Eike** de la muerte, otorgándole el Digipad para viajar en el tiempo, pero sus intenciones no están muy claras.*



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1
Capítulos > 10 Finales > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (7 Bloques)

GRÁFICOS 6,0
Aunque se ha mejorado el apartado gráfico respecto a la versión original de **PlayStation 2**, no se encuentra, ni mucho menos, a la altura de lo que cabe esperar de un *hardware* como el de **Xbox**.

MÚSICA / FX 7,1
Aquí no hay variación alguna respecto a la entrega para la consola de **Sony**. La banda sonora cumple su cometido de forma discreta pero efectiva, aunque los efectos de sonido resultan patéticos.

JUGABILIDAD 7,5
Sólo los amantes de las aventuras de corte clásico disfrutarán con este juego. Su mecánica se basa muchas veces en aprender para no volver a cometer el mismo error, pero la historia merece la pena.

DURACIÓN 7,0
El título cuenta con 7 finales diferentes y para obtenerlos todos será necesario jugar varias veces. Además, se obtendrán opciones extra dependiendo del porcentaje, pero la aventura es bastante corta en sí.

XBOX

7,1 GLOBAL



LOONS

Corten... y Acción. Cómo ser una estrella de Hollywood y no morir en el intento.

La fama cuesta y sino que se lo digan a los cuatro actores que protagonizan este simpar título con sello **Warner**. Es de imaginar que, procediendo de esta loca factoría creadores de los **Looney Tunes**, el juego sea un auténtico delirio. Dos mafiosos han decidio producir una peli de acción y han escogido a **Yosemite** como director. El jugador encarna a uno de los actores (el **Pato Lucas**, **Bugs Bunny**, el Demonio de **Tasmania** o a **Silvestre**) y sólo uno de ellos podrá ser la estrella. Así pues, golpe a golpe y delante de las cámaras tendrás que partirle la cara al resto de los candidatos. Cada personaje dispone de un ataque específico (aunque se hecha de menos que no sean los originales, como el efecto remolino de **Taz** o el golpe de zanahoria de **Bunny**), y puede adquirir muchos otros si recoges determinados *items* y armas (bombas, chicles explosivos, etc.). Y todo ello mientras cumples las indicaciones del director, abrir puertas, montar en moto... Los combates técnicamente son simples y en ocasiones resultan confusos, pero no se puede negar que prometen diversión. **ANNA**

Ataques devastadores y situaciones cómicas. Así es la lucha por la fama



CARTELERA
Cada nivel está inspirado en un filme de gran éxito, como *Misión Imposible* o *El Bueno, El Feo y El Malo.*



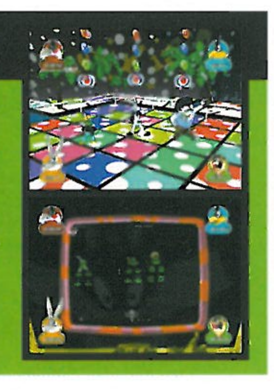
ENTRE BASTIDORES
Entre rodaje y rodaje y al superar una fase, te mostrarán cómo los actores se preparan para actuar: vestuario, peluquería, maquillaje.



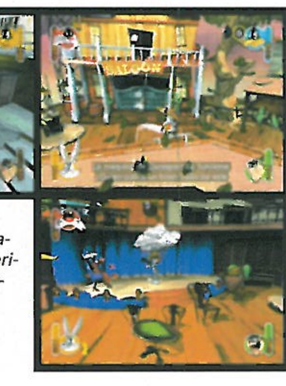
EXTRAS
Si cumples las indicaciones del director, conseguirás bocetos, escenas inéditas, dibujos animados y la música del juego.

Modo Arcade

Hasta cuatro jugadores podrán participar en esta modalidad. Son 7 minijuegos (desde el añorado *Comecocos*, hasta la clásica recreativa de naves) que tendrás que activar superando pruebas en el modo principal.







Los actores aparecerán caracterizados de acuerdo al tipo de película en la que vayan a actuar.

Género > Lucha Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Warthog Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 2 Películas > 10 Minijuegos > 7 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,2
Está creado con técnicas y efectos (deformación de personajes, iluminación dinámica, etc.) especiales de dibujos animados. El *atrezzo* y cualquier objeto del decorado es destructible. Animación impecable.

MÚSICA / FX 8,4
Traducido y doblado al castellano, con voces muy similares a las originales y con diálogos divertidísimos. Las melodías son buenas, pero los efectos de sonido las ensordecen.

JUGABILIDAD 8,0
Demasiado sencilla: pulsar repetidamente el botón A para golpear al adversario. Si juegas sólo te aburrirás al comenzar. Lo divertido es jugar con tres amigos más. Al fin y al cabo es como un *Mario Party*.

DURACIÓN 8,2
Loons se te hará eterno: dos modos de juego, 10 películas, 7 minijuegos, los extras. Quizá te canses antes de completar el juego. Aunque si juegas en el modo multijugador...

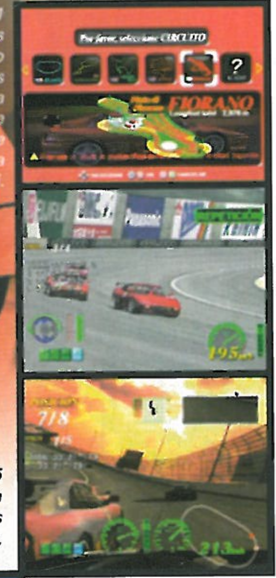




FERRARI F355 CHALLENGE

Yu Sukuzi y sus compinches de AM2 **adaptan** y **mejoran** para PlayStation 2 una de sus últimas **creaciones** para Dreamcast.

Entre los 11 circuitos del juego encontrarás Fiorano, la pista de pruebas de la propia Ferrari.



*Como la recreativa original, la versión **PS2** de **F355 Challenge** está dirigida a verdaderos expertos en conducción. El resto de los mortales nos tendremos que conformar con comernos cada valla mil veces.*

F355 Challenge nació para convertirse en el simulador de conducción más realista jamás concebido para los salones recreativos, en el que la fidelidad respecto al comportamiento real de *Ferrari F355* primaba sobre la jugabilidad típica de una *coin-op*. La nueva creación de **Yu Suzuki** (padre de *Out Run* o *Sega Rally*) se convirtió con el tiempo en una máquina de culto entre los «tifosi» de la marca italiana y los *fans* de la conducción mas exigente y acabó por ser adaptada a **Dreamcast**, en una versión tan realista e innacesible como el original. La conversión a **PS2**, obra de la propia **AM2**, hace gala de un importante número de mejoras (la más evidente, la incorporación de una vista externa), pero no cede un ápice en cuanto a reproducir fielmente, para bien y para mal, la conducción de *Ferrari F355*. Incluso con el freno automático puesto, te saldrás de todas las curvas a menos que seas un verdadero experto en simuladores de conducción o tengas una paciencia del tamaño de **Brasil**. Si ninguno de estos casos es el tuyo, dirige tu atención hacia otros *arcades* de conducción. Si crees que *Gran Turismo 3* es demasiado fácil para ti, arriésgate a pilotar un *F355*. Si superas la prueba, en el futuro podrás afrontar todo lo que te pongan por delante. **NEMESIS**







F355 Challenge se centra en exclusiva en ese modelo de Ferrari. No encontrarás otros coches

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > AM2 Jugadores > 1-2
Vehículos > 1 Circuitos > 11 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (24 KB)




GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,9	9,2	7,0	8,3
Salvo por los tres monitores del mueble de la recreativa, no apreciarás ninguna otra diferencia respecto a la máquina original. El coche y su comportamiento en carretera son extremadamente realistas.	La música siempre ha sido uno de los puntos fuertes de la *coin-op* de **Yu Suzuki** (recordad *Out Run*) y ***F355*** no es una excepción. El *rock* macarra estilo años 80 le viene como un guante a este juego.	Conducir un *Ferrari* nunca ha sido fácil (sobre todo por el precio), y en este juego es tan duro permanecer en la pista como en la vida real. Te sangrarán los pulgares al intentar tomar bien las curvas.	Sólo los más expertos en juegos de conducción (o los más pacientes) le sacarán a ***F355 Challenge*** todo el partido. A ellos va dedicado este juego. La recompensa a su esfuerzo: 39 extras diferentes.



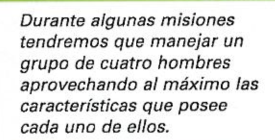
CONFLICT: DESERT STORM

La compañía SCI se introduce de **lleno** en el género de **acción bélica** con un título **basado** en la Guerra del Golfo, emulando a dos escuadrones de **fuerzas especiales**.

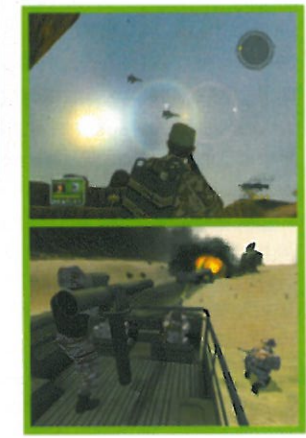
El género de acción bélica no se prodiga mucho en consola. Pero **SCI** ha roto con esa tónica realizando las correspondientes versiones para **PlayStation 2** y **Xbox** de ***Conflict: Desert Storm***. El desarrollo del juego es básicamente idéntico en ambas consolas. El jugador podrá escoger entre dos equipos de las fuerzas especiales, las temibles *SAS* británicas o los *Delta* estadounidenses. Cada escuadrón consta de cuatro hombres especializados con un líder, un francotirador, un experto en explosivos y un ingeniero. No contaremos en todas las misiones con el escuadrón al completo, en ocasiones nos enfrentaremos solos ante el peligro. Pero sin duda, cuando más «miga» tiene ***Conflict: Desert Storm*** es cuando además de afinar la puntería tenemos que aprovechar las capacidades de los integrantes para realizar una misión con éxito. Puede que el juego no sea un alarde gráfico, aunque la versión para **Xbox** esté más pulida en este aspecto y los entornos se muevan con mayor fluidez, pero este título sí resultará divertido para todos los amantes del género bélico. La combinación de acción de un *shooter* en primera persona y estrategia es su mejor arma. **R. DREAMER**



*Como suele ser habitual en este tipo de juegos, **Conflict: Desert Storm** cuenta con un modo Tutorial para aprender el manejo básico del personaje y a dar órdenes a los compañeros.*



Durante algunas misiones tendremos que manejar un grupo de cuatro hombres aprovechando al máximo las características que posee cada uno de ellos.



Multijugador

Sin duda, la oferta más atractiva de ***Conflict: Desert Storm*** es el modo Cooperativo multijugador. En **Xbox** pueden participar hasta 4 jugadores simultáneamente, mientras que en **PS2** se reduce sólo a dos.



Género > Acción bélica Formato > DVD-ROM Compañía > SCI Programador > Pivotal Games Jugadores > 1-2-4
Niveles de Dificultad > 3 Niveles > 15 Equipos > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola










XBOX	8,5	7,7	8,8	8,2	GLOBAL 8,5
PS2	8,8	7,7	8,9	8,2	GLOBAL 8,8

La entrega para **Xbox** se lleva el gato al agua con diferencia. El entorno gráfico se mueve con fluidez y las texturas son mejores que en **PlayStation 2**. En general, el juego tiene ciertos detalles de calidad.

En el apartado sonoro destaca el trabajo realizado con las diferentes armas para que cada una suene apropiadamente. Sin embargo, en lo que se refiere a la banda sonora pasará prácticamente desapercibida.

La jugabilidad es la mejor baza de ***Conflict: Desert Storm***. El juego cuenta con la acción de un *shooter* en primera persona con tintes de estrategia. También resulta destacable el modo Cooperativo.

Además de las 15 misiones, el aspecto más destacable es el modo multijugador, en **Xbox** hasta 4 jugadores, en la que se podrán realizar las misiones cooperando con otros jugadores para un mayor disfrute.

MEJOR VERSIÓN



La entrega para **Xbox** sale ganando esta batalla por las diferencias notables en el apartado gráfico.

NHL 2003

La saga más veterana del hockey llega a los tres soportes de moda con un programa que, manteniendo el espíritu de simulación, hace un guiño a los juegos arcade.

La saga NHL probó suerte en **GC**, **PS2** y **Xbox**, aunque en esa ocasión el lanzamiento para la consola de **Sony** se produjo mucho antes. Ahora, la entrega de 2003 llega de forma simultánea a las citadas consolas, coincidiendo con un mayor énfasis en la parte *arcade*. **NHL 2003** mantiene las tarjetas que permiten lograr características extraordinarias para los jugadores y añade unos segundos en los que el jugador es casi infalible. Esta circunstancia se ve reflejada en la configuración del mando, que aunque mantiene las funciones de los botones principales, cambia el de los botones laterales e incorpora utilidad al *pad* analógico derecho que hasta ahora permanecía inactivo. La calidad visual de la saga se mantiene destacando la nitidez lograda por **Xbox** tanto en las secuencias como en la reproducción de los partidos. Destacar la importancia que toma una banda sonora que cuenta con temas de grupos como *The Vines* o *Blindside*. La amplia variedad de canciones acompaña durante las distintas fases del juego, destacando su presencia en las secuencias de animación. En cuanto a las opciones, todas consolas mantienen la amplia oferta que caracteriza a la saga. Hay que mencionar la posibilidad de disputar varias temporadas de forma consecutiva y el completo Editor. CHIP & CE

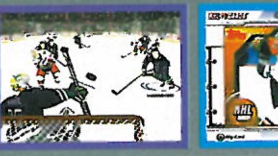




Las peleas a puñetazo limpio no podían faltar en la tercera entrega para **PS2** y la segunda para **Xbox** y **GC**.

Más arcade

Junto a las tarjetas, pueden lograrse unos segundos de gran efectividad. Para ello, hay que cargar el indicador mediante buenas jugadas.





La configuración del mando se ha adaptado a las nuevas características

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-2
Equipos > NHL+Selecciones Competiciones > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

GameCube	9,0	9,3	8,9	8,6	Global 8,9
Xbox	9,2	9,3	8,9	8,7	Global 9,1
PS2	9,0	9,3	8,9	8,5	Global 8,9











Gráficamente, aunque se incorpora una nueva cámara, lo más destacado son las secuencias. La versión de **Xbox** muestra una mayor nitidez con respecto a las demás.

La amplia variedad de temas musicales y la calidad de los mismos es uno de los aspectos más destacados del juego. Los comentarios cumplen perfectamente.

La posibilidad de jugar varias temporadas consecutivas y la duración de las mismas, de 29 a 82 partidos, es más que suficiente para garantizar muchas horas de juego.

El nuevo sistema de control mantiene las funciones básicas y hace algunas modificaciones para adaptarlo a las incorporaciones *arcade*. El mando de **GC** es más incómodo.

MEJOR VERSIÓN

Igual que ocurrió en *FIFA*, la versión para **Xbox** tiene una mayor calidad gráfica que sus rivales.



LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Tras una primera impresión más que discreta en su presentación en el pasado **E3** de **Los Ángeles**, llega a las tiendas la apuesta de **Midway** en el género de la aventura/*arcade* medieval. Este tipo de juego ya cuenta con un excelente representante en **PlaySation 2**, *Baldur's Gate Dark Alliance*, y mucho nos tememos que no verá peligrar su posición de privilegio ante el juego que nos ocupa. ***Legion***, pese a lo que pueda parecer, es un *arcade* en la línea del clásico *Gauntlet*, aunque camuflado bajo elementos de aventura, estrategia e incluso rol. Sin embargo, ninguno de estos apartados está lo suficientemente desarrollado como para resultar interesante. Bajo una perspectiva cenital bastante lejana controlaremos a **Arturo**, el portador de la mítica espada **Excalibur**. Más tarde se nos irán uniendo el resto de los caballeros de la Mesa Redonda y, en cualquier momento, podremos alternar el control entre unos y otros, siendo la mediocre inteligencia artificial del juego la que controle al resto de los personajes principales. **DANI3PO**

> La estrategia a la hora de planificar las batallas acaba siendo siempre la misma: todos contra todos



El elevado punto de vista hace muy difícil apreciar los detalles de los personajes del juego.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Interactive Programador > Midway Jugadores > 1 Fases > 13
Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (95 KB)









PSONE

FIREBUGS

En su muy loable intento por seguir abasteciendo a la consola que les dio la gloria, **Sony** está lanzando al mercado una serie de títulos enfocados en su mayor parte hacia el público infantil. ***Firebugs*** no es una excepción y el género elegido esta vez son las carreras «extremas». Por si alguien no se hace a la idea, lo mejor es recordar la saga *Rollcage* de **Psygnosis**, que visitó **PSone** hace algunos años. Una serie de vehículos futuristas de tres o cuatro ruedas, capaces de correr por las paredes y el techo de los circuitos, compiten por el primer puesto a lo largo de tres ligas con cinco circuitos cada una. Además, podrán hacer uso de armas, algunas de ellas de efectos muy originales. El control es fantástico, incluso cuando los vehículos se suben al techo, y las carreras son muy competitivas y divertidas, sobre todo en el modo para dos jugadores. Gráficamente, además del estilo infantil que le caracteriza, hay que destacar la gran suavidad del motor gráfico. **DANI3PO**

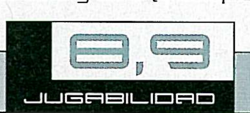
Algunas de las armas dotarán a tu vehículo de características especiales.

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E.E. Programador > ATD Jugadores > 1-2 Competiciones > 3
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)











supergui

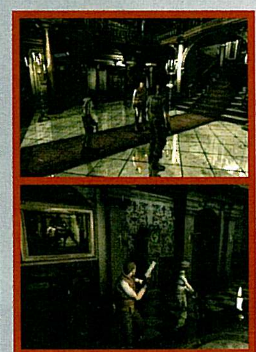


RESIDENT EVIL

La recreación de Resident Evil para GameCube es una maravilla técnica que conserva todo el espíritu de misterio y terror del original. Con esta guía no tendrás ningún problema para descubrir de nuevo el terrible secreto que alberga la mansión de Umbrella.

JILL VALENTINE MANSION

El juego comienza con una secuencia en la mansión. Después estarás en un salón junto a **Barry**. Acércate junto a él en la chimenea y seguidamente pasa por la puerta. Ve a la izquierda, verás un zombi. Entonces regresa junto a **Barry** para ir finalmente al vestíbulo principal. Sube por las escaleras y al bajar, **Barry** te dará la ganzúa. Ahora tienes que dirigirte hacia donde viste el primer zombi. Examina el cuerpo de **Kenneth Sullivan** y hallarás una cinta de vídeo. Entra por la puerta y avanza hasta llegar a una sala con una jaula de pájaro, junto a ella hay munición y bajo las escaleras hay dos hierbas verdes. Sube por las escaleras y antes de entrar a la siguiente zona equipa tu *Beretta*. Sigue de frente y continúa por el pasillo, encontrarás un zombi. Acaba con él y continúa por el pasillo de las lanzas. Al final encontrarás una brillando, cógela. Examínala en tu inventario y quedará una punta de flecha. Junto al espejo hay munición. Ahora sólo encontrarás una puerta abierta, te conducirá a la parte superior del salón. Esquiva el zombi de esta zona y recoge un *item* de defensa, después abandona la sala por la puerta doble. Estás en la parte superior del vestíbulo, desciende el primer tramo de escaleras y verás una puerta en la pintura. Conduce al exterior de la mansión. Por el momento sólo hay un sitio al que puedes ir, la tumba al final del camino. Inserta la punta de flecha y la lápida dará paso a una escalinata. Desciende e inspecciona la fragua. Hay una serie de estatuas que serán útiles más adelante. Al fondo pudes tomar un libro, examina la cubierta trasera y encontrarás la llave Espada. Es hora de volver al vestíbulo principal y desde ahí a la parte superior del salón. Esquiva al zombi y ve hacia la última puerta que se abrirá con la llave que acabas de encontrar. En este pasillo avanza hasta encontrar las escaleras. Baja y verás una puerta, tras ella hay una habitación para guardar partida. Deja los *items* innecesarios, salva y abandona el lugar. Al salir inspecciona dos puertas. Puedes abrir una y en el interior encontrar una escopeta rota, un *item* defensivo y un tampón de tinta en un cajón. Regresa al vestíbulo principal. Entra por la primera puerta a la derecha de la pantalla. Hay una estatua en medio de la sala. Si empujas la cómoda junto a ella podrás coger el mapa de la primera planta. En el pasillo que bloqueaba el armario hay un *item* defensivo y un zombi. Después pasa por la otra puerta. Avanza por el pasillo, puedes empujar dos cómodas que ocultan sendos objetos. Entra por la puerta del final para acceder a un nuevo pasillo. La primera salida que veas te llevará al exterior. Coge un saco con compuestos químicos, examínalo en el inventario y descubrirás que es herbicida. Aquí







RESIDENT EVIL



también hay varias plantas rojas y verdes. Sal al pasillo y pasa por la siguiente puerta a un servicio. Inspecciona la bañera y tras la secuencia recoge el *item* defensivo. Vuelta al pasillo y la próxima entrada es una sala con pinturas en las paredes y en la puerta. Entra y sustituye la escopeta de la pared por la que está estropeada. Al final del corredor pasa por la puerta doble y después por la primera a la derecha. Hay un zombi esperando, si lo esquivas podrás acceder a la habitación para guardar partida. En el suelo hay un recipiente para queroseno, cógelo. Puedes rellenarlo en una garrafa que hay en la sala y también hay otra en la habitación donde cogiste la escopeta rota. Cuando tengas el mechero podrás utilizar el queroseno para quemar los cuerpos que haya distribuidos por la mansión. De esta forma evitarás que se transformen en temibles zombis que avanzan a gran velocidad al resucitar. Sal de aquí y sube por las escaleras. La primera puerta estará cerrada, sigue hasta la siguiente y llegarás a otro pasillo. Continúa por la derecha hasta encontrar una puerta que conduce a un despacho. En él puedes recoger un mechero, munición y un silbato para perros. Hay otra puerta en la habitación, ábrela y aparecerás de nuevo en el pasillo de la escalera. Si mataste a los zombis puedes emplear el queroseno, ahora que tienes el mechero, para quemar los cuerpos. Vuelve a entrar por la puerta que utilizaste al principio y esta vez gira a la izquierda. Avanza y hallarás una placa de madera sobre una mesa. Puedes utilizarla en una habitación de la segunda planta que tiene una chimenea, colócala encima de ésta y obtendrás un mapa de esta planta. Esto puedes hacerlo más tarde, así que ahora sigue y pasa por la puerta para aparecer en la parte de arriba del vestíbulo. Entra en la zona superior del salón y pasa por la segunda puerta. En este corredor tienes que ir a la puerta metálica para acceder al exterior de la mansión. Aquí utiliza el silbato para perros y prepárate para acabar con unos cuantos canes del infierno. Después recoge el collar brillante que tiene uno. Examínalo en el inventario y conseguirás la imitación de la llave Armadura. De nuevo vuelta a la zona superior del salón, en esta ocasión pasa por la primera puerta. Y en lugar de ir por donde lo hiciste la primera vez, sigue el pasillo con el cuerpo en el suelo. Al pasar por la puerta verás un corredor con algunas armaduras. Avanza hasta hallar un poyete en el suelo. Coge la llave Armadura y rápidamente sustitúyela por la imitación si no quieres morir trinchado en esta trampa. Regresa a la parte superior del vestíbulo principal. Hay una puerta en la parte derecha inferior que puedes abrir ahora. Cuando entres estarás en el exterior de la mansión. Avanza y verás a **Barry** con un compañero muerto. También conseguirás el lanzagranadas. Vuelve al vestíbulo. Ahora entra por la otra puerta que hay en este lado del vestíbulo. Después pasa por la primera entrada a la derecha de **Jill** y tendrá lugar una secuencia con **Richard**. Necesita suero. Para conseguirlo tienes que ir a la habitación para guardar partida en la que hay una cama. Antes de regresar para salvar a **Richard** no olvides coger el mechero. Tras darle el suero a tu compañero avanza y verás un pequeño pasillo. Al final hay una habitación. Entra y enciende la vela con el mechero. Hay munición. También puedes empujar un armario y hallarás la mitad de una partitura musical. Antes de volver al vestíbulo abre la doble puerta en el pasillo antes de entrar a la sala donde está **Richard**. Aquí empuja las armaduras en este orden: el último por la derecha, el más cercano a la puerta por la izquierda y el más cercano a la puerta por la derecha. Pulsa el botón sobre la mesa y toma el joyero. Examina el objeto en el inventario. Activa sólo las caras con la mitad de un corazón y conseguirás la máscara 1. Dirige tus pasos a la habitación para salvar donde encontraste la botella para aceite. Después sube por las escaleras y abre la primera puerta a la izquierda. Estarás en un recibidor con una cabeza de ciervo en la pared. Ve hacia la izquierda y entrarás en una especie de despacho. Recoge una abeja de oro y otra disecada de las colecciones que hay en la pared. Junto a la pecera podrás tomar un anzuelo. Combina el anzuelo con la abeja dorada. Ahora sitúa las abejas, cada una en la colección de la otra. Pulsa el botón y coge el objeto. Después encamínate hacia la habitación para guardar donde cogiste el suero. Deposita la máscara y el mechero en el baúl, y coge el herbicida. Después entra por la puerta pasada la habitación, donde se encontraba la escopeta rota. Llegarás a un pasillo y al final encontrarás la sala con la planta. Hecha el herbicida en el agua y gira la manivela hacia el rojo, la planta morirá. Ahora puedes coger la máscara número 2. Abandona el lugar y sigue por el corredor a la izquierda de **Jill**, abre la última puerta y te hallarás en el pasillo donde mataron a **Kenneth**. Si giras a la izquierda verás una puerta, ignórala y continúa para bajar por las escaleras, utiliza la llave para librarte de ella. Vuelve arriba y entra en el salón para tomar el escudo de madera sobre la chimenea y finalmente dirígete a la puerta que ignoraste anteriormente. En la habitación hay una estantería que puedes empujar para encon- ▶







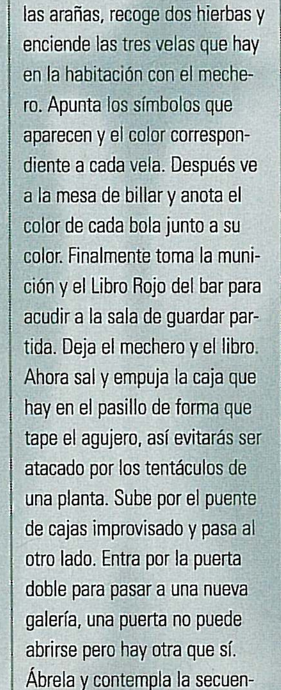




trar una partitura a medias. Únela con la otra partitura que tienes y toca la pieza en el piano. Se revelará un escondrijo secreto donde tienes que coger el emblema de oro y reemplazarlo por el de madera. Regresa al salón y coloca el de oro sobre la chimenea. Cuando se mueva el reloj recoge de la pared la llave Escudo. Graba partida y ve al pasillo donde está **Richard**, sube las escaleras y entra en la sala. Una serpiente gigante te está esperando. El objetivo es coger la máscara número tres al otro lado de la habitación. Después dispara a la serpiente que terminará desapareciendo por ahora y no olvides tomar el arma de **Richard**. Si **Jill** ha sido mordida por la serpiente deberás dirigirte inmediatamente a la sala para guardar partida con suero. Una vez recuperadas las fuerzas encamina tus pasos al vestíbulo principal y entra por la puerta frente a la del salón. Pasa por el pasillo de las ventanas, al final estarás en un corredor con la puerta que conduce a la habitación para salvar. En la pared de enfrente un poco más delante hay otra puerta que lleva a una sala de exposiciones, sólo que en lugar de cuadros en esta ocasión hay vidrieras. Tienes que activar los botones en el orden correcto. Pulsa el del primer cuadro, de forma que el caballero se vuelva naranja. Después haz lo mismo a la vuelta del pasillo con los dos cuadros que no son un caballero, uno se pondrá de color púrpura y el otro verde. Finalmente dirígete a la última vidriera, una mujer que porta tres ornamentos de color naranja, púrpura y verde, y pulsa el botón. El muro se abrirá dando paso a una zona exterior donde puedes recoger la máscara número 4. Ahora, si no las llevas encima, recoge el resto de máscaras y munición pesada para dirigirte a la catatumba que se abre con la punta de flecha. Coloca las máscaras cada una en su lugar y prepárate para la lucha contra el ser que habita en el ataúd. Seis granadas de fuego suelen ser suficientes para acabar con este tipo. Después recoge el objeto de piedra y metal junto con la munición para escopeta y regresa al pasillo de las vidrieras para llegar al pasillo. Al final hay una puerta que conduce a un corredor decorado con plantas y una puerta que no se puede abrir. Inserta el objeto de piedra y metal en el poyete que hay al lado y podrás abrirla. Entrarás en un almacén lleno de herramientas con otras dos puertas. Ve por la que hay bajando las escaleras. Tras la secuencia, avanza por el camino, lee el cartel «Destruction: Norte, Venganza: Oeste». Un poco más adelante hallarás una veleta roja, muévela de forma que apunte al Oeste, y no muy lejos otra de color azul que tie-



nes que dirigir hacia el Norte. Ahora podrás pasar por una puerta guardada por dos estatuas. Esquiva a los cuervos en la zona del cementerio, pero sigue por el camino hasta llegar a una cabaña. Entra y coge la manivela. Ahora toma del baúl el objeto que cogiste en la sala de las abejas, sin olvidarte la manivela. Es hora de abandonar la cabaña, pero evita el zombi de **Lisa** y corre hasta el cementerio. En la tumba de la derecha, coloca el objeto de la sala de las abejas y aparecerán tres más. Examínalos todos concienzudamente, puedes emplazarlos en la otra tumba y conseguirás la Mágnum (utilízala sólo contra los jefes finales). Vuelve al almacén de herramientas y pasa por la otra puerta. Avanza y utiliza la manivela para bajar el agua del estanque. En el otro lado, baja en el ascensor y corre para evitar los cuervos. Ve hacia la izquierda de la catarata y pasa por la puerta.



RESIDENCIA

Nada más abrir la puerta coge las hierbas azules. Date la vuelta y gira hacia la izquierda. Verás una puerta a la derecha, es una habitación para salvar partida. Deja allí todos los objetos innecesarios y coge el mechero. También sería conveniente tomar un papel y un lápiz para resolver un puzzle aleatorio de esta zona. Ahora abandona la sala y a la derecha, entra por la puerta doble. Liquida a las arañas, recoge dos hierbas y enciende las tres velas que hay en la habitación con el mechero. Apunta los símbolos que aparecen y el color correspondiente a cada vela. Después ve a la mesa de billar y anota el color de cada bola junto a su color. Finalmente toma la munición y el Libro Rojo del bar para acudir a la sala de guardar partida. Deja el mechero y el libro. Ahora sal y empuja la caja que hay en el pasillo de forma que tape el agujero, así evitarás ser atacado por los tentáculos de una planta. Sube por el puente de cajas improvisado y pasa al otro lado. Entra por la puerta doble para pasar a una nueva galería, una puerta no puede abrirse pero hay otra que sí. Ábrela y contempla la secuencia. Una vez dentro verás una puerta junto a **Jill**. Da a un cuarto de baño. Aquí, quita el tapón de la bañera y podrás coger la llave de la Sala de Control. Abandona el servicio e inspecciona el resto de la habitación. Regresa a la sala con los agujeros, hay una puerta a través de la habitación para salvar, pasa por ella y descarta la llave 001. Hay un ahorcado, pasa al cuarto de baño y consigue la otra llave de la Sala de Control. Después dirígete hacia la sala 002. Hay dos estanterías en esta sala. Empuja la de la izquierda para hacer espacio suficiente y poder mover la de la derecha. Baja por la escalerilla. En esta zona, empuja las cajas para poder pasar sobre el agua y después entra en la puerta doble. El pasillo está anegado por el agua. Avanza un poco hasta que tenga lugar una secuencia y en cuanto termine empieza a correr hasta llegar a unas escaleras. Abre la puerta con la llave y desciende por la escalerilla. Cuidado, es muy fácil morir en esta zona. Nada más bajar avanza hacia delante, coge el botiquín de primeros





RESIDENT EVIL

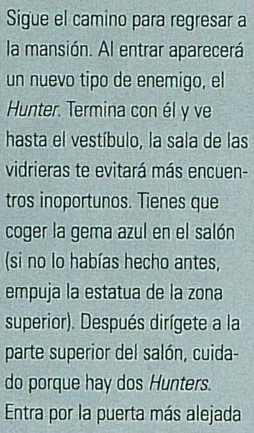


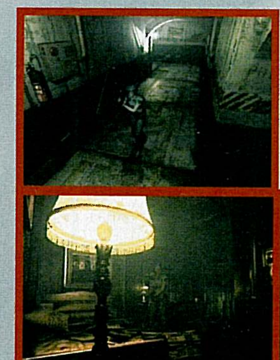






auxilios, y continúa caminando hasta ver unas manivelas. Después regresa y cuando cambie el ángulo de cámara verás una escalerilla. Ve hacia la izquierda hasta ver un panel de control blanco. Examínalo y recuerda el número. Ahora ve hacia la derecha de la escalerilla, al intentar vaciar el agua un tiburón golpeará la ventana. Gira a **Jill** 90 grados a la derecha y pulsa una palanca. Gira 180 grados y pulsa otra palanca que baja la presión de los cierres. Entonces tienes que ir hasta las manivelas y acciona la que tenga el número que viste en el panel blanco. Vuelve a la sala de control y activa la primera palanca otra vez, gira 180 grados y pulsa la otra para bajar los cierres. Ahora activa el botón donde el tiburón estuvo a punto de romper la ventana. Después entra por la puerta del pasillo y por la siguiente. Entonces verás otra salida, que utilizarás más tarde. Por el momento, sigue avanzando hasta que la cámara ofrezca una perspectiva a vista de pájaro para finalmente abandonar el área por otra puerta (no la de salida). Verás a los tiburones aleteando, sigue tu camino hasta ver un gran tiburón en un pequeño remanso de agua. Introdúcete en él y sube a la plataforma, hay una llave. El tiburón se despertará y para eliminarle tendrás que empujar un panel de control al agua, para después pulsar un botón para electrocutar al escualo. Ahora recoge la llave que cayó al agua y regresa a la habitación anterior. Toma la puerta de salida y continúa avanzando hasta hallar una escalerilla por la que puedes subir. Abre la puerta y estarás en un sitio conocido. Otra puerta te conducirá a una habitación con abejas, sigue avanzando y hallarás un cadáver que tiene insecticida. Sal al pasillo y a la derecha de la habitación 002 verás un mapa de esta zona. Al cogerlo quedará un hueco en la pared, utiliza ahí el insecticida para que desaparezcan las abejas de la sala. Entra en dicha habitación y toma la llave 003 del nido de abejas. Ahora puedes abrir esa puerta donde hay otra cerrada con un *puzzle*. Utiliza tus anotaciones para introducir el número correspondiente a cada color. Después entra, coge tres botellas vacías para crear el V-Jolt. Hay UMB 6 y UMB 3, el agua tiene un valor UMB 1. Tienes que mezclarlos para conseguir UMB 20 o V-Jolt. Sigue estos pasos: mezcla UMB 3 con agua, para obtener UMB 4. Mezcla UMB 4 y UMB 6, conseguirás UMB 10. Mezcla UMB 6 con agua para obtener UMB 7. Mezcla UMB 7 con UMB 10 para conseguir UMB 17. Y finalmente mezcla UMB 17 con UMB 3 para obtener el V-Jolt. Para evitar un enfrentamiento con un jefe final, regresa al pasillo donde viste por primera vez los tiburones. Aquí baja por la escalerilla de la izquierda. Hay una puerta cerca, al entrar verás un grupo de raíces. Acércate y utiliza V-Jolt para liquidar a la planta. Ahora vuelve a la habitación 003 y no olvides llevar el Libro Rojo. En dicho lugar hay una estantería con libros. Coge el libro central y sustitúyelo por el Libro Rojo. Después mueve los libros para formar el dibujo con sus lomos. Luego, entra por la puerta y si no usaste V-Jolt tendrás que luchar con la planta. Al terminar con ella toma la llave bajo la chimenea. Vuelve a la habitación y salvar partida. Desde allí ve al jardín con la cascada.





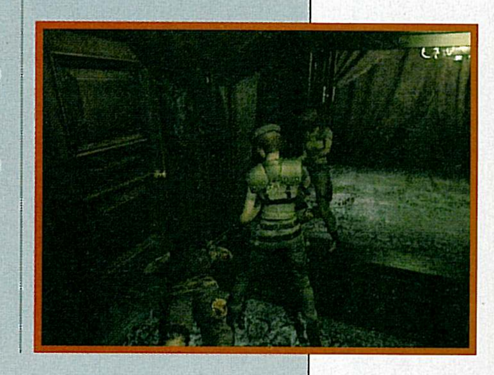


MANSIÓN Y CATATUMBAS

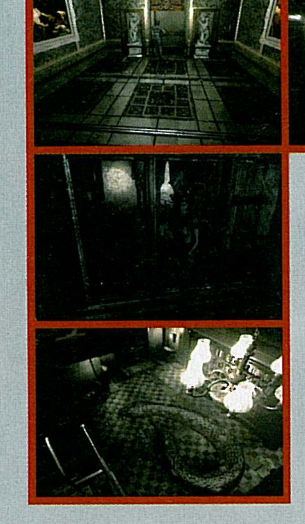
Sigue el camino para regresar a la mansión. Al entrar aparecerá un nuevo tipo de enemigo, el *Hunter*. Termina con él y ve hasta el vestíbulo, la sala de las vidrieras te evitará más encuentros inoportunos. Tienes que coger la gema azul en el salón (si no lo habías hecho antes, empuja la estatua de la zona superior). Después dirígete a la parte superior del salón, cuidado porque hay dos *Hunters*. Entra por la puerta más alejada hacia las escaleras que bajan a la sala para guardar partida. No bajes, en su lugar entra por la primera puerta utilizando la llave que encontraste donde la planta. En esta sala hay un águila vigilando. Primero apaga las luces y después empuja el armario para que quede bajo una de las dos gemas que brillan en la oscuridad. Espera a que el águila esté mirando en tu dirección, se oirá un ruido. Entonces corre pegado a la pared para que el águila no te vea, sube al armario y coge una de las joyas. Repite la operación para finalmente tener las gemas amarilla y roja. Sal de la habitación y baja por las escaleras, aprovecha para salvar y después sigue avanzando hasta llegar al pasillo final. Hay un pequeño corredor que conduce a una sala con la cabeza de un tigre. Coloca las gemas azul y amarilla, y conseguirás munición y un *MO Disk*. De nuevo, vuelta al vestíbulo principal. Aquí hay una puerta que no has podido abrir hasta el momento. Con la última llave adquirida puedes entrar. En la primera sala no hay nada, pero hay otra puerta en cuyo interior hallarás un joyero. Combínalo con la joya roja y resuelve el *puzzle* para formar un octógono. Al terminarlo obtendrás un emblema, si lo inspeccionas tendrás la llave emblema. Regresa al lugar donde te encontraste con el primer *Hunter* y podrás abrir una puerta con esa llave. Enciende la lamparilla y coge un objeto metálico, es un medallón de **Umbrella**. Ahora prepárate para luchar por última vez con la serpiente. Sube hasta el pasillo con armaduras donde dejaste la llave Armadura falsa. Al final hay una puerta, nada más entrar baja por las escaleras para luchar contra la serpiente alrededor de la estantería, será mucho más fácil ▶







s p e r g u í

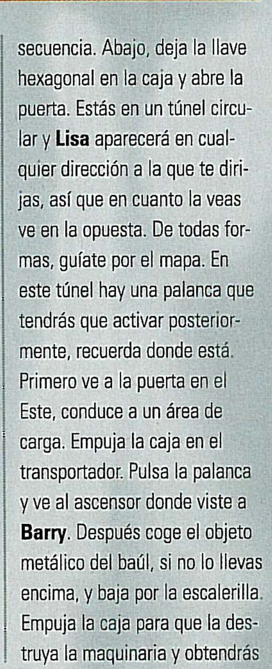


matarla de este modo. Después podrás coger un libro, examínalo para obtener de su interior la medalla Lobo. Ahora dirige tus pasos a la habitación con la chimenea en la segunda planta, donde estaba el mapa de esta área. Abre la puerta y entrarás a una sala donde verás una estatua. Al avanzar, los muros se cerrarán. Corre para no ser aplastado. Después ve hacia la derecha de la sala y al fondo hay un botón para restablecer la posición original de las paredes. Corre para que no termines hecho puré y empuja la estatua para que quede entre los dos muros. Empújala al fondo.

Vuelve a pulsar el botón y muy rápido regresa a la estatua para colocarla en su pedestal. En una pared se revelará un hueco y podrás tomar un libro. Al inspeccionar su interior hallarás la medalla águila. Después examina la tumba, ábrela y desciende. Abajo te encontrarás con tres arañas. Corre y pasa por una puerta, acciona la palanca del ascensor y abandona el lugar. Al abrir la siguiente puerta acabarás en la cocina de la mansión. Esquiva al zombi y monta en el ascensor. Una vez arriba acaba con los zombis y entra en una habitación para coger una batería y munición. Ahora abandona el lugar a través de una puerta, aparecerás en el corredor donde hallaste la punta de flecha verde. Salva partida y toma la manivela cuadrada para dirigirte hacia la cascada. Al llegar a la zona del jardín con un ascensor, utiliza la batería. Usa la manivela para rellenar el estanque y baja por el ascensor. Entra en la cueva que escondía la cascada para entrar en las catatumbas. Al bajar por la escalerilla verás una puerta a tu lado. No entres todavía y avanza. Encontrarás un baúl para almacenar *items* y una máquina de escribir. Después entra por la puerta junto a la escalerilla, avanza hasta hallar a **Enrico**, coge la llave hexagonal, abandona el lugar y regresa al punto para salvar partida. Continúa y utiliza la llave hexagonal para rotar una sección de la caverna. Pasa por la puerta, hay una piedra gigante, ve hacia ella y cuando empiece a rodar regresa



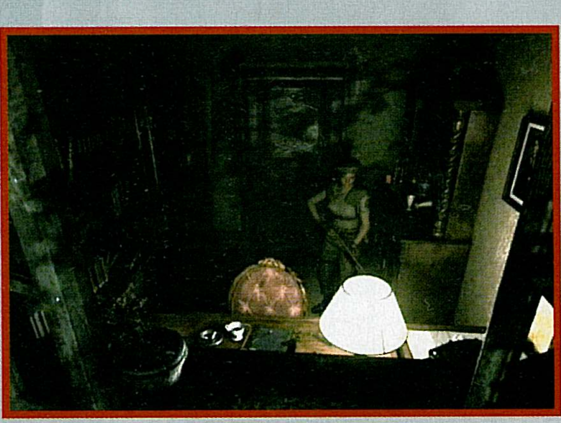
a la puerta para evitar ser arrollado. La piedra romperá el muro para que puedas seguir tu camino. Al pasar por esa puerta lucharás contra una araña, dos granadas de fuego la mandarán al otro barrio. Abandona la sala y vuelve a entrar para evitar a las arañas pequeñas y coge el cuchillo para cortar las telarañas que cubren una puerta. Al otro lado, gira la sección de la galería tres veces con la llave hexagonal. Cuando termines de hacerlo, otra piedra avanzará hacia ti, tienes que ponerte a salvo en el hueco recién abierto. Entra por la puerta. Aquí debes empujar la estatua hasta que se encuentre en una zona de la pared de color distinto al resto. Con la llave hexagonal haz que dicha sección empuje a la estatua para que puedas empujarla sobre la plataforma rotatoria. Girará 90 grados, sácala de la plataforma y vuelve a colocarla sobre ella para que gire otros 90 grados. Entonces muévela de forma que mire en la misma dirección que la otra estatua y colócala sobre el hueco. Ya puedes coger un cilindro. Regresa a la sala del ascensor y en el panel de control coge el eje. Combínalo con el cilindro y examina atentamente la nueva pieza, gírala de forma que se puedan ver los números romanos en los laterales, 4231. Finalmente coloca el cilindro e introduce la clave. Baja en el ascensor y disfruta con la



secuencia. Abajo, deja la llave hexagonal en la caja y abre la puerta. Estás en un túnel circular y **Lisa** aparecerá en cualquier dirección a la que te dirijas, así que en cuanto la veas ve en la opuesta. De todas formas, guíate por el mapa. En este túnel hay una palanca que tendrás que activar posteriormente, recuerda donde está. Primero ve a la puerta en el Este, conduce a un área de carga. Empuja la caja en el transportador. Pulsa la palanca y ve al ascensor donde viste a **Barry**. Después coge el objeto metálico del baúl, si no lo llevas encima, y baja por la escalerilla. Empuja la caja para que la destruya la maquinaria y obtendrás un lanzallamas estropeado. Ahora regresa al túnel donde está **Lisa** y activa la palanca. En la zona Norte del mapa hay una puerta junto a una sección metálica, coloca el lanzallamas en el colgadero y la puerta se abrirá. Conduce a una sala al salir del agua, hallarás una caja en la siguiente habitación. Si la inspeccionas hallarás el marco para el objeto metálico, combínalos. Sube la escalerilla para llegar a la cabaña del exterior de la mansión. Ahora tienes que volver al corredor con plantas que te sirvió de salida de la mansión y coger el objeto que utilizaste para abrir la puerta del almacén de herramientas. Finalmente, ve hacia el vestíbulo principal y dirígete a la puerta que hay bajo las escaleras. Coloca los dos objetos metálicos y entra. No olvides llevar armamento pesado y las medallas Águila y Lobo. Desciende por las escaleras y lucha contra **Lisa**. Para no gastar munición, empuja las cuatro piedras de la plataforma. Cuando hayas terminado con ella, sal y coloca las medallas en la fuente, cambia de disco y prepárate para entrar en el laboratorio.

LABORATORIO

Abajo sólo se puede seguir un camino. Pronto llegarás a una habitación con tres zombis. Cuando termines con ellos baja por las escaleras. Abre la puerta y pasa por la más cercana de esta última. Hay tres puertas en este pasillo, sólo una está abierta. Dentro, coge munición y busca pistas para resolver un *puzzle*. Sal de este corredor y avanza hacia el frente hasta la pared, entra por la puerta de la izquierda. En el ordenador introduce lo siguiente: como *login*,





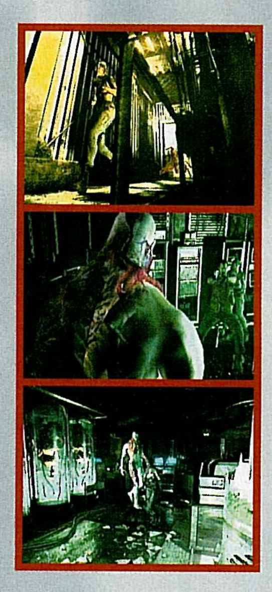
65

RESIDENT EVIL





JOHN; como contraseña, ADA; y la contraseña para el nivel B2 es CELL. Tampoco te olvides de abrir todas las puertas del nivel B3 que no requieren *password*. Desde aquí sube a la segunda planta, antes de entrar por la puerta doble recoge el *MO Disk* sobre la mesa. Al entrar puedes coger otro *MO Disk* en una estantería e inspecciona bien la habitación hasta encontrar un panel numérico. Introduce el código 8462 y se alzará una sección de la pared. En esta zona puedes encontrar la llave para el cuarto de energía. Y si tienes la cinta de vídeo de **Kenneth** podrás verla en el reproductor. De nuevo desciende por las escaleras. En el centro del pasillo hay una doble puerta que puedes abrir con la llave que has encontrado. En esta sala hay un nuevo tipo de enemigos y también una serie de conductos de ventilación por los que puedes pasar. Súbete al saliente de la pared para entrar en el primer conducto. Avanza hasta llegar a una sala con una máquina de contraseñas, actívala y empuja una estantería para abandonar la habitación. Sal y ve hacia la última puerta que te queda por inspeccionar aquí. Entra y estarás en un pasillo en forma de «T». Justo enfrente se halla una puerta hacia una habitación para guardar partida. Coge los *MO Disk* y la escopeta o el lanzagranadas. Sal de la habitación y baja por las escaleras. Abre la puerta. Ve hacia la derecha de **Jill**, encárgate de liquidar al *Clinger* que hay en esta zona y después recoge la cápsula de combustible. Aprovecha para salvar y ve hacia el pasillo con tres puertas. Una de ellas te conducirá a una especie de laboratorio. Coloca la cápsula de combustible en la máquina y actívala. Utiliza el *MO Disk* en la máquina de contraseñas. Después, con la cápsula rellena camina (EN NINGÚN MOMENTO CORRAS CON **JILL** PORQUE EL CONTENIDO DE LA CÁPSULA EXPLOTARÁ) hacia la sala de máquinas, al lugar donde encontraste la cápsula. Colócala en su sitio. Entonces pasa por la otra puerta de la sala, sigue derecho e inserta el *MO Disk* en la máquina para abrir la cerradura. Finalmente, en la última sala del lugar acciona la palanca que activa el ascensor. Regresa a la sala de guardar partida para coger *items* sanadores y munición pesada. Después sube en el ascensor con **Barry**. Tras la secuencia, corre como alma que lleva el diablo y seis granadas bastarán para acabar con **Tyrant**. Cuando hayas terminado con él activa el ordenador al fondo de la sala para abrir la puerta. Habla con **Barry** antes de salir. Entonces coge la Mágnum y munición, el lanzagranadas y objetos para sanar. Pero no olvides dejar un espacio del inventario libre. Camina hacia el pasillo donde se encontraba la cerradura activada por los *MO Disk*. Sube por la escalerilla y abre la celda para salvar a **Chris**. Después tienes que regresar a B1, al lugar donde descendiste por la escalerilla. Las puertas de emergencia estarán abiertas. Aquí hallarás un fusible y una batería. Coloca esta última en el hueco junto al ascensor. Una secuencia y comenzará la cuenta atrás. Ya en el helipuerto coge el cohete para hacer señales y utilízalo para llamar la atención de **Brad**. Entonces comenzará la batalla final con **Tyrant**. **Barry** distraerá al monstruo y mientras puedrás dispararle con la Mágnum de **Jill**. Esquiva sus ataques. Tras debilitarle, **Brad** soltará un lanzamisiles desde el helicóptero, con un solo disparo de este arma acabarás con la bestia de una vez por todas.





CHRIS REDFIELD

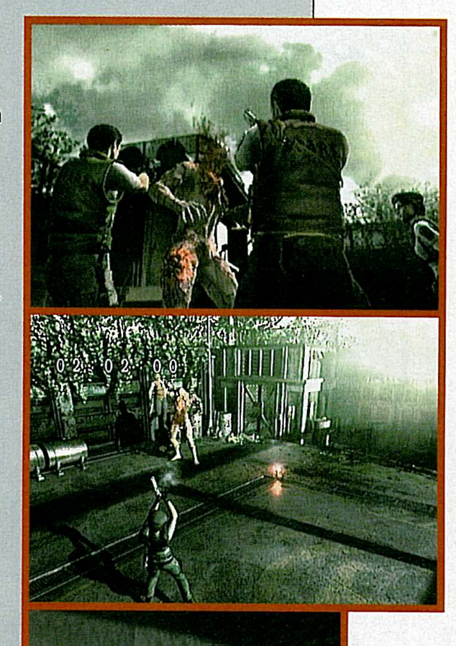
Chris seguirá prácticamente el mismo camino que **Jill**, resolverá los mismos *puzzles*, excepto el del V-Jolt ya que él no puede manejar productos químicos, y no le quedará más remedio que luchar contra la planta gigante. Además, él no contará con la ganzúa de la chica y tendrá que encontrar las llaves para avanzar en su aventura.

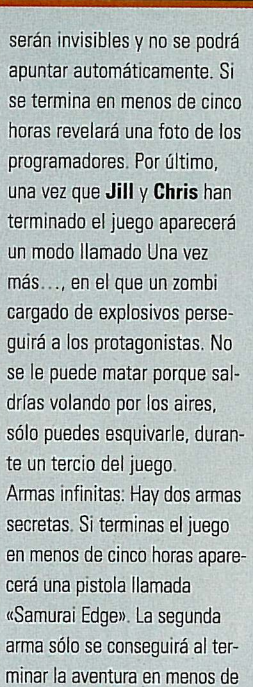
SECRETOS

Trajes alternativos: al terminar el juego en cualquier dificultad conseguirás la llave Especial para abrir una habitación donde podrás cambiar de ropa. Al finalizar una vez conseguirás el traje de **Sarah Connor** para **Jill**. Con **Chris** tendrás el traje de **Brad Pitt** en la película *The Mexican*. Si lo haces dos veces, obtendrás el de *Resident Evil 3* con **Jill** y el de *Code Verónica* con **Chris**.

Modos de juego: Al terminar el juego en dificultad Normal se activará el modo *Real Survivor*, donde los baúles no estarán interconectados. El segundo modo, Enemigo Invisible, se activará al completar el juego dos veces. Todos los enemigos serán invisibles y no se podrá apuntar automáticamente. Si se termina en menos de cinco horas revelará una foto de los programadores. Por último, una vez que **Jill** y **Chris** han terminado el juego aparecerá un modo llamado Una vez más..., en el que un zombi cargado de explosivos perseguirá a los protagonistas. No se le puede matar porque saldrías volando por los aires, sólo puedes esquivarle, durante un tercio del juego.

Armas infinitas: Hay dos armas secretas. Si terminas el juego en menos de cinco horas aparecerá una pistola llamada «Samurai Edge». La segunda arma sólo se conseguirá al terminar la aventura en menos de tres horas.





supergui



COMMANDOS 2

Aquí está la segunda y definitiva entrega de la guía de Commandos 2 para PlayStation 2 y Xbox. Cinco misiones que os llevarán horas y horas de paciencia, dedicación, estrategia y mucha, mucha diversión.





COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

MISION 6: LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

En esta misión seguiremos en compañía de nuestro amigo de ojos alegres, pues deberemos destruir un gran cañón del ejército nipón que no deja paso a los buques americanos. El grupo del comando desembarcará en la playa donde un náufrago les recibirá y les cederá su cabaña para esconderse (M6-01). Escoge al lanchero, ponle el traje de buceo y hazle bucear hasta la línea costera, hacia la derecha. Haz uso de tu arpón para eliminar a los buceadores japoneses. No olvides que el suministro de oxígeno es limitado. Ahora sumérgete y bucea hasta un barco hundido (M6-02), en cuyo casco encontrarás un soplete. Ojo con los tiburones y los buzos nipones. Ahora mueve al lanchero hacia el punto (M6-03), donde se encuentra el acceso al túnel subterráneo de la isla. Una vez emerjas de las frías aguas, habrás de encargarte de 3 soldados. Al primero noquéale, al segundo lánzale el cuchillo y tras recuperar el cuchillo, elimina a los dos restantes. Ahora llega el momento delicado, pues el sigilo será VITAL. Debes eliminar en primer lugar al guardia que se encuentra en la escalera de la sala de comunicaciones con el cuchillo y recogerlo para su ocultación, aprovechando el momento que la mirada del vigía, que se encuentra en el otro lado de la estancia, no recae sobre esta zona. Nos encargaremos del oficial con el viejo truco del paquete de cigarrillos y el infalible lanzamiento de cuchillo del lanchero. No olvides ocultar también su cuerpo. Dejamos el pasillo de acceso atrás para entrar por la otra puerta, tras la cual el oficial de comunicaciones se encuentra a espaldas del lanchero, perfecto para noquearle, matar al soldado que se encuentra en la radio y rematar al oficial. El lanchero de momento ha cumplido con la parte que le corresponde, así que ponle de cuerpo a tierra apuntando hacia la salida de la zona de túneles de la que acaba de tomar el control. Ahora selecciona al comando restante y ponles a nadar hasta alcanzar la playa en la zona (M6-04). Mentalízate de una batalla difícil, porque tendrás que librar una batalla campal para tomar esta playa, pero es necesario, así que a ello. Te aconsejamos utilizar trampas en aquello lugares por donde puedan venir refuerzos. Después del duro esfuerzo, te verás recompensado con un arma enorme, cuyo control tomará **Thomas**, después de que **Jack** elimine y oculte el cuerpo del guardia que lo vigila. **Jack** deberá hacer de cebo y atraer a los nipones hasta el ángulo de tiro de **Thomas**, quién con su cañón, los aniquilará. Deberemos ocupar también el segundo cañón de la misma manera que lo hicimos con el primero, con el que destruiremos el muelle de enfrente. Ahora dirige a **Jack** a la zona (M6-05), donde se encuentra unas cuevas, cuyo interior deberá limpiar haciendo gala de su manejo impresionante del rifle. En su interior encontrarás los explosivos que **Thomas** necesitará más tarde. Reúne a todo el comando en la plataforma (M6-06) a la cual debes acceder. Para limpiar la zona, una granada bastará. Una vez arriba, le encomendaremos a **Jack** la labor de limpiar sigilosamente la zona ocupada. Aunque parezca una niñería, te aconsejamos limpiar y dinamitar todas las estancias que vayas encontrando, además de los cañones y antiaéreos, para así, reducir la resistencia enemiga y conseguir útiles botines. Una vez hayas limpiado la zona de enemigos, saca a **James**, el lanchero, de su escondrijo y reúnelo con el resto del comando. Ahora debemos cruzar el puente, para lo cual tenderemos una emboscada colocando minas y poniendo a nuestros hombres apostados y apuntando hacia los accesos por donde vendrán los enemigos. El cebo será de nuevo el resistente boina verde. Tenemos acceso libre por el puente. Dirige al comando a la celda (M6-07) y libera al piloto del hidroavión. Coge a **Jack** y **Thomas**, y dirígelos a la cámara donde se encuentra el ídolo de oro, al que accederás por el pasillo que **James** se encargó de investigar al principio. Utiliza a **Jack** para que recoja el ídolo y **Thomas** para que dinamite la pared por cuyo boquete escaparéis. La salida dará a la playa del hidroavión, donde hay unas cajas apiladas, detrás de las cuales podrás ocultar, tanto al piloto como el ídolo de oro. Ahora debemos volver a la playa que el comando tomó en una dura batalla, para meternos en otra aún más dura, pues debemos atravesar la puerta que da a los túneles que conducen a la sala de los cañones de la isla de **Savo**. Prepárate porque aquí se desencadenará una gran lucha. Pero como eres más listo que ellos, idea una emboscada y conseguirás matar a todos los soldados que se encuentren en la zona (M6-08). Ahora tenemos acceso libre al intrincado sistema de túneles que llevará a la cámara de los cañones. En la primera sala, **Jack** y **James** demostrarán su pericia con los cuchillos ▶

▼ MISION M6

▼ MISION M7

s u p e r g u í

para acabar sin llamar la atención con los enemigos nipones. En el pasillo que sigue la estancia principal, nos permitiremos hacer un poco más de ruido con una útil emboscada, cubriendo con los miembros del comando cada acceso por donde nuestros enemigos nos puedan sorprender. La clave en esta emboscada está en **Thomas** y sus granadas, haz uso de ellas. El pasillo que sigue posee muchas puertas, así que cúbrelas bien con cada miembro del comando. La estancia siguiente es la sala de los cañones. **Thomas** deberá volarlos, pero antes sitúa a tus hombres en la plataforma de arriba. Una vez hayas destruido los cañones, abre la puerta de salida con el soplete y seguidamente escoge a **Jack** para que se encarame al techo de la entrada del bunquer y elimine al guardia. Ahora nos espera el avión que nos llevará lejos de la isla, pero el camino hasta él no está limpio. **Thomas** será el elegido para, con sus granadas, despejar el camino. Toma a **Jack** y recoge el ídolo de oro, y trae al piloto, pero aún no entres, pues el hidroavión está infestado de soldados enemigos. Manda a los hombres que creas convenientes y limpia el avión. Una vez limpio podrás despegar rumbo a la libertad, con una dura misión exitosa a tus espaldas (M6-09).

MISIÓN 7: EL GIGANTE DE HAIPHONG

Comenzaremos limpiando la zona del inicio con nuestro boina verde (M7-01). Te aconsejamos que en esta misión recaudes la mayor cantidad de uniformes, pues el sigilo será vital. No olvides ocultar los cadáveres. Dirige a **Jack** a la casa (M7-02), donde podrás conseguir un subfusil tras matar a los soldados japoneses. Ahora ponle el uniforme de soldado japonés y elimina a cuantos guardias se encuentren en el exterior. El próximo movimiento de **Jack** debe ser hacia la casa, cuyo interior debe limpiar. No te preocupes si te ves obligado a armar un pequeño jaleo en su interior, ya que nadie oirá los disparos. No olvides registrar toda la casa en busca de objetos de utilidad. Los japoneses no deben tener muy buena vista, ya que **Jack** se indumentará con el uniforme japonés para poder llegar tranquilamente hasta la tienda, sus rasgos faciales no se ocultan con el uniforme. El tendero de la tienda es un amigo, así que habla con él. Para poder coger las cosas que se encuentran en la trastienda, es necesario abatir a un buen número de japoneses. Para ello, **Jack** hará uso de su rifle. Una vez terminadas tus tareas en la trastienda, muévete hacia el edificio en la zona (M7-03), por detrás de la tienda. Pero antes, es aconsejable que elimines al guardia, puede fastidiarnos la misión, desde el balcón del piso superior de la tienda con un escopetazo. Ahora debes entrar en el edificio antes mencionado por el patio. Ponte el uniforme siempre que puedas, pues te evitarás problemas. Desde este patio, llegaremos a la calle que nos conduce al prostíbulo (M7-04), donde se encuentra una amiga, **Natasha**. Accederemos a ella en el primer piso, tras eliminar a los oficiales que se encuentran en el piso inferior. **Natasha** nos pedirá ropa sexy, así que entrégale la ropa de *geisha* que recogiste y también el rifle de francotirador, ya que ella es perfectamente capaz de usarlo. **Jack** debe dirigirse a la caseta. Para llegar, deberás matar a un par de soldados y esconder sus cadáveres. Elimina al mecánico que se halla en su interior. Ahora **Jack** debe dar relevo a **Natasha** para que ésta, con el traje de *geisha*, haga una visita a **Jack**, de quien recibirá los uniformes que después deberá entregar a **Thomas** y **Paul**, que se encuentran en en el almacén (M7-05). Todo ésto no reviste peligro puesto que el disfraz de **Natasha** es infalible. No olvides registrar los cajones y demás sitios para que **Natasha** pueda proporcionar a nuestros amigos granadas y botiquines. Tras hablar con **Natasha**, **Thomas** y **Paul** deben ponerse los uniformes, y mientras que **Natasha** distrae a los guardias, ambos se arrastrarán fuera de la habitación hasta situarse en la pared opuesta (junto al portalón de entrada, donde permanecerán quietos). **Natasha** debe salir del almacén (M7-06) después de que el camión que se encuentra enfrente se marche. ¡Ojo! No debes matar a los japoneses que se encuentren cerca del camión, ya que en caso contrario, éste no hará la ruta prevista y perderás la oportunidad de llevar a cabo el plan. **Natasha** distraerá al guardia y al encargado para que nuestros amigos tengan el camino libre hasta la caseta donde les espera **Jack**. Ahora debes subir al comando al camión. Utiliza a **Natasha** para distraer al guardia cuando el camión llegue a la altura de la caseta. Aprovechando que un guardia distrae con su discusión al conductor y que el nativo carga el camión, arrastra al comando al vehículo y súbeles. **Natasha** será la última en subir, pero date prisa pues el camión partirá en seguida. Es enrevesado, pero con este plan conseguirás introducirte en el puesto militar (M7-07). El camión se detendrá frente al almacén de carga. Baja a tus hombres (y mujer) y arrástralos hasta (M7-08), desde donde, pegados a la pared, deberán alcanzar el punto (M7-09) con la ayuda de **Natasha**, pues distraerá la atención de aquellos soldados que vigilen la zona. En esta zona todos están a salvo. Coge a **Natasha** y distrae al guardia situado junto a los embalajes, situado cerca de la armería, para que **Jack** pueda eliminarle por detrás y ocultar su cuerpo. **Jack** deberá entrar en la armería para coger explosivos. Para ello, debe hacer uso de su rifle para eliminar a los enemigos. Una vez despejado el camino, deberás conducir a **Paul** para que, con sus habilidades, abra las cajas metálicas y consiga los explosivos con sus detonantes. Reúne a todos en el lugar donde dejaste agazapado al resto del comando. Ahora





COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Paul, uniformado como soldado japonés, debe llegar a la grúa (M7-10). Para ello deberá moverse cuerpo a tierra, pegado al borde del muelle. Aun con la habilidad de **Paul** para pasar desapercibido, necesitará la ayuda de **Natasha** para distraer a los soldados cerca de la grúa. Cuando llegues al pie de la grúa, no subas todavía, escóndete en la posición (M7-11). Ahora **Natasha** deberá hacer algo más que exhibir sus encantos, pues debe subir a la grúa, esperar a que el guardia de debajo aparte la vista de ella y entonces eliminar con el rifle a un francotirador que está apostado en el portaaviones. Una vez eliminado el peligroso francotirador, **Jack** y **Thomas** deben reunirse con **Paul**. El método y el camino a seguir será el mismo que con **Paul**. Es hora de que nuestro amigo el zapador coloque sus artificios bélicos en los depósitos de combustible (M7-12). No es una tarea fácil, ya que tiene que atravesar un largo camino atestado de enemigos. Será vital que vaya fuertemente armado con cuantas granadas haya, fusil y cargadores, uniformes y dinamitas, aparte de las bombas remotas. Un «granadazo» al grupo de soldados situados junto a la grúa (M7-13) creará una gran confusión que deberá aprovechar **Thomas** para llegar hasta (M7-14) uniformado como japonés. Lo tendrás fácil para colocar los explosivos en los depósitos que se encuentran al lado de tu posición. Ojo con la carretera, pues se acercará un carro blindado. Para frenarlo, deberás colocar una carga de dinamita y hacerlo volar por los aires cuando se acerque. Los soldados que se acerquen para ver el blindado destrozado, serán presa para el fusil de **Thomas** y sus granadas. Llegar al segundo depósito es cosa fácil con el uniforme puesto y la ayuda inestimable de las sombras de los muros. Una vez colocado el explosivo, reúne a **Thomas** con sus camaradas bordeando el muelle y pegado a la muralla. Los soldados de las torres no te dispararán pues llevarás puesto el uniforme japonés. Te aconsejamos que vayas colocando explosivos con temporizador para que las explosiones distraigan a los enemigos. Por el camino encontrarás resistencia enemiga. Ahora reúne a todo el comando bajo la grúa, aprovechando la confusión creada por las explosiones. **Paul** deberá disfrazarse de soldado japonés y subir a la grúa, desde donde pasará al extremo del brazo de la grúa para saltar a la cubierta del portaaviones. (M7-15). **Thomas** hará los honores. Cuando estallen las cargas, **Paul** aprovechará para desplegar las escalerillas, por donde subirán todos los miembros del comando. Se esconderán en el contenedor y esperarán que el buque zarpe.

MISIÓN 8: SALVAR AL SOLDADO SMITH

¿Te suena el título de esta misión? Nunca mejor dicho, ésta es una misión de película. **Jack** está encerrado en el edificio (M8-01) y **Paul** será el encargado de rescatarlo. Para ello, eludirá la vigilancia masiva de soldados, trepando por el poste de teléfono para desplazarse por los cables hasta la casa donde está recluido **Jack**. Sin embargo, no lo podrás hacer tu solo, sino que deberás recurrir a **Whiskey**. Hay tres soldados vigilando cerca del poste, que podrás comprobar con la opción de «buscar enemigos» (M8-02). Suelta a **Whiskey** para que corretee cerca de los guardias y, aprovechando su distracción, corre hacia el poste y sube por él. Una vez dentro de la azotea de la casa, **Paul** debe abrir la caja metálica donde se encuentran los objetos requisados a **Jack** para entregárselo a éste y que se encargue de eliminar los enemigos de la casa. Para ello recurriremos de nuevo a **Whiskey**, que entretendrá al soldado mientras **Paul** hace su trabajo. **Paul** noqueará a los alemanes y liberará a **Jack**, que se encuentra en la habitación contigua, quien con su sed de venganza, acabará con los soldados ya noqueados. Antes de empezar el descenso hacia la planta inferior, vigila que los dos soldados que allí se encuentran te den la espalda, momento que debe aprovechar el boina verde para acuchillarlos. Tras acabar con un soldado y dos oficiales, uno de ellos durmiendo en la cama y otro en el balcón, registra los armarios para conseguir tu botín. En la planta baja puedes utilizar tranquilamente las armas de fuego. No olvides recoger las cizallas en esta planta. Una vez fuera de casa, liquida al soldado que se encuentra en una esquina de la casa (M8-03). En el lado opuesto, tanto en la placita de la casa como en la otra del edificio (M8-04), hay un buen número de soldados alemanes, a los cuales **Jack** debe abatir con su fusil cuerpo a tierra, en una emboscada donde el cigarro será el cebo. **Jack** debe dar cobertura a **Paul**, quien deberá acceder a la casa, donde está arrestado el artificiero, a través de las líneas del poste (M8-05). **Jack**, apos- ▶

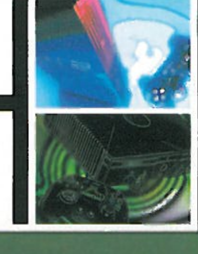


s p e r g u í

tado, se encargará de eliminar al soldado que se encuentra en la trinchera y de sus camaradas que acudirán por el sonido del disparo. Equipa a **Paul** con un botiquín y un arma de repetición, ya que el artificiero lo necesita y te lo agradecerá cuando empiece el tiroteo dentro de la casa. **Paul** debe liberar a **Thomas**, y ambos tendrán limpiar la casa a tiro limpio. No olvides registrar al soldado que estaba junto a la estancia de **Thomas**, pues lleva el detector de minas y una mina antitanque. Ahora debemos entrar en la casa, donde a nuestro francotirador le están dejando la cara como una esponja. Necesitarás la ayuda de todo el comando para ocupar posiciones estratégicas en la plaza, pues debemos eliminar al francotirador alemán que cubre la plaza, y con ello activaremos la alarma. Utiliza la búsqueda de enemigos para descubrir esos puntos estratégicos que debes cubrir con cada miembro del comando. Nuestro ratero debe entrar a la casa por la ventana que da al balcón y desplegar una escalerilla en la terraza que da a la ribera del río para que **Jack** y **Thomas** puedan subir por ella. **Paul** puede entrar por la ventana y abrir la puerta con la ganzúa para mayor comodidad de **Jack** y **Thomas**. Una vez **Jack** haya entregado al francotirador un uniforme, el rifle de francotirador y la munición, deberán limpiar la zona de la casa. **Thomas** tomará la iniciativa volando el puesto de control del puente y seguidamente el francotirador hará su trabajo eliminando los demás soldados nazis que se encuentran en los alrededores del puente de madera que emplearemos para cruzar (M8-06). No todo en este juego es hostil, y la prueba de ello es un miembro de la resistencia que **Francis** encontrará en (M8-07). Especial atención debe prestar **Francis** a los francotiradores alemanes, como éste (M8-08). Ahora **Francis** pasará el relevo a **Thomas** para que lance una granada a la desembocadura del puente de madera, al lado contrario, que está sembrado de minas. No intentes ahorrar granadas utilizando el detector, pues es muy peligroso. **Jack** debe encargarse de los soldados que custodian las escaleras de subida a la carretera. Una vez arriba, la mejor posición de seguridad para tus hombres es este punto. Aquí te mostramos la posición del francotirador que intentará volar la cabeza del primer listo que se acerca a su zona (M8-09). **Francis** se convertirá en su verdugo. Además del francotirador escondido, hay unos cuantos soldados que impiden el paso del comando hasta los escombros donde deben esconderse. **Francis** hará uso de su habilidad para eliminarlos. Cuidado con el soldado que está escondido en la posición (M8-10). Ahora que tenemos el camino libre, nos desplazaremos hasta la posición anteriormente indicada. Desde allí, nos dirigiremos a la zona (M8-11) con la ayuda de **Francis** y su inseparable rifle de precisión para allanar el camino. **Jack** hará el resto del trabajo sucio para asegurar la nueva posición haciendo uso de su cuchillo. El edificio (M8-12) es una iglesia y, a riesgo de recibir un rayo divino por matar en sus cercanías, **Francis** debe acabar con todos los soldados que estén por sus alrededores, pues el interior de esta iglesia en ruinas será el próximo punto de movimiento. En su interior encontraremos a fuerzas amigas, entre ellos el soldado **Smith**, que se encuentra herido y debe ser curado. Una vez hecho el trabajo de buen samaritano, **Paul** debe guiarle hasta el sótano del edificio, donde se encuentra la radio. **Thomas** debe haber sido un chico muy bueno, pues a pesar del furor de la batalla, los reyes magos le han traído regalos. **Paul** debe registrar todas las cajas metálicas que se encuentran en los puestos vacíos de los alemanes, en los aledaños de la iglesia, donde encontrará todo tipo de explosivos junto a granadas y lanzacohetes. Ahora llega un momento crucial en esta misión. Tú, y solo tú deberas tomar una decisión que el juego no puede imponerte. En el bombardero derribado en el lecho del río, se encuentra la última pieza de foto que te llevará a la misión *Bonus*. Si decides recoger la foto, teniendo las demás piezas, la misión *Bonus* te obligará a frenar un ataque masivo de tanques y vehículos blindados alemanes. Suponemos que ya has tomado una decisión, así que nosotros te seguiremos guiando. **Jack** debe bajar en primer lugar por la trampilla y eliminar a los enemigos que entorpecen a **Paul** y **Smith** en su afán de llegar hasta la radio. **Paul** debe abrir la caja fuerte para coger los códigos de radio y **Smith** deberá realizar la llamada con esos códigos. Si elegiste no hacer la misión *Bonus*, aquí se acaba la misión. En caso contrario, no olvides que *Thomas* dispone de todo un arsenal bélico, así que... ¡Suerte!

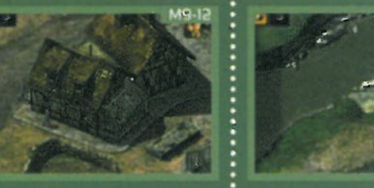
MISIÓN 9: COLDITZ

Te suena el dicho ese de... «Siempre nos quedará **París**». Pues de ti depende de que ese dicho siga en boca de los muchos tortolitos soñadores, pues en esta misión el objetivo final es salvar **París** de una destrucción por parte de los nazis. Lo primero es liberar a **Paul** del pelotón de fusilamiento que se encuentra en la plaza central del castillo, a cuyo interior deberás introducirte (M9-01). Para ello, empezaremos la faena con nuestro francotirador, **Francis**, que debe dirigirse a la iglesia (M9-02). Éste debe abatir al soldado que se halla más lejos del puente (M9-03), eliminar su cuerpo y hacerte con su uniforme y su arma. Repite la operación con el siguiente soldado, pero no con el que está encima del puente. Ahora recordaremos la grandiosa película *Enemigo A Las Puertas* en su escena de duelos entre francotiradores, eliminando a **Ed Harris** (el francotirador alemán) que acecha en una de las

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

ventanas de la torre de la muralla (M9-04). Verás que hay tres soldados cerca de la ribera del río. Ellos serán los próximos objetivos de las balas de **Francis** (M9-05). Debes abrirte camino hacia la parada (M9-06) y bordear por el exterior la zona de fábricas, en cuyo exterior e interior hay sendos guardias que deberás eliminar (M9-07). El interior de estas dos estructuras están aisladas del exterior, por lo que **Francis** puede desahogarse eliminando, con lo que tenga a mano, a todos los enemigos del interior. No olvides registrar las casas, pues en ellas encontrarás cosas útiles y a veces necesarias, como los dos trajes de oficial que necesitarás más adelante. **Francis** debe ponerse uno de esos uniformes y dar un paseo por (M9-08), entrando a la casa (M9-09) para conseguir más uniformes de oficiales y una cuerda hecha con sábanas. Para entrar a la iglesia, utiliza la puerta que da al río (M9-10). Para ello **Francis** tendrá que caminar pegado a la ribera del río. Dentro de la iglesia, nuestro espía, **Rene**, agradecerá que le entregues los uniformes de oficial, pues así podrá pasar desapercibido por el interior del castillo nazi sin preocupaciones. Ahora es el turno de **Jack**, el boina verde. **Jack** debe llegar a la posición (M9-11), y para ello tendrá que cruzar corriendo hasta alcanzar la puerta de la casa (M9-12). No intentes eliminar ningún soldado por el camino, pues sólo te traera quebraderos de cabeza. Fíjate bien en el patrón de su movimiento para elegir la ruta y el momento adecuado. Dentro de la casa debes eliminar a un oficial, subir al piso de arriba y realizar una emboscada de cuello de botella, con la trampilla de subida como entrada de los enemigos. Ponle el uniforme alemán y, rodeando la casa, elimina al soldado que vigila la parada del autobús (M9-13), al igual que al solitario nazi que pasea por la ribera del río (M9-14). **Jack** debe esconderse entre los arbustos de los alrededores de la casa. Ahora es el turno de **Samuel**, quien debe reunirse con **Jack**. Te aconsejamos dirigirte hacia la posición (M9-15). Para eliminar al guardia (M9-16), utilizaremos un truco que seguro te sonará, pues lo utilizan multitud de «héroes» (al menos para tus hermanos pequeños) como **Bugs Bunny** o el **Coyote**. Cava un hoyo y lanza el paquete de cigarros en esa trayectoria. Si lo has hecho bien, el soldado debe caer en la trampa. Seguidamente dirígete hacia las sombras de este árbol (M9-17). Ahora nuestro espía debe echar una mano al conductor, saliendo de la iglesia (recuerda que no debe verte ninguna patrulla) y ordenando al soldado, que impide el paso de **Samuel**, a que vigile el lado contrario. **Samuel** debe aprovechar el momento, dirigirse a la zona (M9-18) y lanzarse al río (M9-19). Debe salir del agua por la zona (M9-20), desde donde puede reptar y reunirse con **Jack**. A **Francis** le ha parecido bien la táctica usada por **Samuel**, así que dirígele hasta donde éste saltó al río y haz el mismo recorrido hasta encontrarse con **Jack**. Ahora los tres aguardarán la próxima acción de **Rene**. Éste debe salir de la iglesia, teniendo cuidado con las patrullas y oficiales, y dirigirse hacia (M9-21) la entrada principal del castillo. Entra sin titubeos, cruza el patio central delantero (M9-22), donde se encuentra **Paul** frente al pelotón de fusilamiento, y sal por el portón. El portón conduce al espía hasta un patio exterior, desde donde debe introducirse a las dependencias de servicio del castillo (M9-23). Entrará a una bodega, allí tendrá que dirigirse hacia la puerta que da acceso a nuestros amigos agazapados en el exterior. Para llegar a aquella puerta, debes recorrer un pasillo y eliminar al soldado que tiene la llave de la puerta. Como muestra de lo ingenioso y realista que puede llegar a ser este juego, **Paul** ordenará al soldado que se acerque a la puerta, momento que debemos aprovechar y escoger a **Samuel** para que lance un cóctel *molotov* a través de la puerta (M9-24), así chamuscará al soldado. Tras abrir la puerta, el comando debe ir al rescate de **Paul**. **Jack** debe encargarse del mecánico alemán que nos entorpece el paso. Una nota importante: evita a toda costa que suene la alarma, pues en caso contrario ejecutarán a **Paul**. **Jack** deberá encargarse de los dos mecánicos que se hallan en la bodega y un soldado que vigila el pasillo, tras lo cual saldremos al patio exterior. El primero en salir al patio central delantero debe ser **Rene**, quien distraerá al soldado situado en el mirador del patio mientras el resto del comando se disfraza de alemán. En el patio central, el jefe del pelotón se toma un tiempo largo, desde que da la espalda al portón hasta que se encamina hacia la posición de **Paul**, momento que debe aprovechar el comando para entrar al patio central. **Rene** debe ordenar al soldado del mirador que vaya a vigilar el lado opuesto, y el resto del comando se dirigirá al recodo del lado opuesto del patio. Llega el momento de la verdad, pues debemos liberar ▶


















M9-11 M9-12 M9-13 M9-14 M9-15 M9-16 M9-17 M9-18

M9-19 M9-20 M9-21 M9-22 M9-23 M9-24

▼ MISION M10

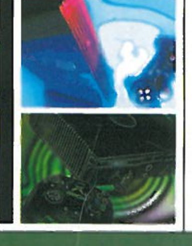
M10-01 M10-02 M10-03 M10-04 M10-05 M10-06 M10-07 M10-08 M10-09 M10-10

s u p e r g u í



a nuestro compañero de una muerte segura y no será nada fácil, pues con tan solo un pequeño respiro que demos a alguno de los soldados, matarán a **Paul**. Hay varias maneras de realizar el trabajo, pero todas pasan por eliminar a los cuatro fusileros al mismo tiempo con los hombres que disponemos. Tendrás mucha suerte si lo logras a la primera, así que haz uso de la *Memory Card*. Una opción es colocar a **Jack** con la metralleta apuntando a los dos soldados que se encuentran a la izquierda, a **Francis** apuntando al oficial y **Samuel**, desde el mirador, apuntando a los dos hombres restantes con su cóctel *molotov*. La secuencia de acción es ésta: lanza el cóctel, cambia a **Jack** y escoge la acción de apostado para que abra fuego sobre los dos soldados, cambia a **Francis** y liquida al oficial. Todo ésto se debe hacer en cuestion de segundos. ¿Ya lo has logrado después de siete... mil intentos? ¿O has sido lo bastante hábil como para conseguirlo a la tercera? Más vale tarde que nunca. Ahora asegúrate de tener algunas cuerdas de sábanas, que deberías haber recogido por el camino. Si no es así, emplea a nuestro espía para que las consiga en las distintas estancias. Partiendo desde el patio central delantero, **Rene** debe subir a la enfermería para ordenar al médico que vigile el lado opuesto a la ventana tras el biombo. Mientras tanto, **Paul** debe ir anudando las cuerdas de sábanas que sus compañeros le irán pasando, hasta juntar al menos 5. Con la larga cuerda conseguida, debe trepar a la enfermería, no sin antes haber echado un vistazo para asegurarte de que no hay enfermeros rondando cerca. Una vez arriba, noquea al enfermero y tiende la cuerda de sábanas a la ventana para que **Jack** suba y elimine al aturdido enfermero, al igual que al médico. Desde donde te encuentras, la enfermería, accedes al despacho del mariscal **Desfell**, en cuya gabardina se halla el libro de códigos que debes conseguir. Éste se quedará un buen rato de espaldas a la puerta, así que **Jack** no tendrá problemas para eliminarlo y conseguir el libro. Ahora debes conseguir el mapa del ataque a **París** que el mariscal **Rudolf** guarda en su oficina, a la cual podrás acceder también desde la enfermería (por la puerta de salida). Sal por ésta y anda por el pasillo hasta toparte con una puerta. Ésta da al *hall* de entrada a la oficina del alemán. De momento escoge a **Francis**, quien debe subir por la cuerda de sábanas. **Jack** y **Francis** deben recorrer el camino hacia el despacho de **Rudolf**. Una vez en la estancia, **Francis** entrará en acción eliminando al nervioso encargado de libros alemán (cuando éste se detenga en la estantería situada detrás de la puerta) de un certero disparo. Debes eliminar también al encargado de la biblioteca y esconder los cuerpos de ambos. El alto mando alemán está absorto en sus estrategias, así que **Jack** lo tiene fácil para eliminarlo con su afilado cuchillo de combate y conseguir el mapa. A **Rene** le toca conseguir el tercer documento secreto, que se halla en posesión del mariscal **Heinz**, situado en el salón de banquetes. Dirígete a la antesala de los comedores, en el patio que se encuentra debajo de la enfermería, y la puerta más grande que veas será la que te conduzca al salón de banquetes. **Rene** debe coger el tercer documento de la gabardina de **Heinz** y para ello no tienes más que dirigirte a la gabardina y hacerte con él, pues los cabos que se pasean no te descubrirán y el mariscal está enfrascado en una conversación con un oficial. **Rene** debe entregar el documento a **Jack** para que éste junte los tres documentos.

Ahora, con la información necesaria en la mano, debes ejecutar las acciones principales: liberar a los 58 rehenes, avisar por radio del ataque y escapar en un globo aerostático. Dirige al grupo al patio de la plaza Sur por el pasillo de la muralla. **Jack** debe bajar las escaleras que dan a la puerta por la que accederemos a la sala, donde eliminará a los 2 soldados y recogerá las sábanas de las camas. La puerta de salida de esta habitación da a un pequeño patio lateral con un gran portón, que comunica a la plaza Sur del castillo. Podrás observar una torre. Pues en su último piso se localiza la radio. Si bien, en la planta baja sólo hay un soldado nazi, en la primera hay una vigilancia masiva, por lo que **Paul** deberá trepar hasta la ventana del segundo piso mientras **Rene** ordena a los soldados, desde el interior, vigilar el lado contrario a la ventana. Además, **Rene** debe pasar a **Paul** unas cuantas sábanas con las que éste confeccionará una cuerda por la que subirá **Jack**. Éste puede acceder al primer piso desde arriba y liquidar a los 3 soldados que nos impedían el paso. Ahora debes liberar a los 58 rehenes, pero éstos no te lo pondrán fácil, pues están dispersos por los cinco edificios que rodean a la plaza Sur y cuyos accesos dan a esta plaza. Esta ardua tarea será llevada por **Samuel**, **Francis** y, cómo no, **Jack**, con la ayuda del espía, si lo deseas. No existe ninguna táctica indispensable para este menester, así que deja de lado la guía y exprime un poco el coco. Cuando los rehenes estén rescatados, **Jack** llamará por radio y sus superiores, tras la debida felicitación por el excelente trabajo, le mandarán un globo con



el que huir. El globo estará a tu disposición en el punto de partida de **Jack**. Por si te has perdido, el camino de vuelta es el siguiente: desde el patio central delantero, sal al patio lateral y, desde allí, dirige al comando a la zona de bodegas. Baja hasta la salida por la puerta de servicio, a través de la cual saldrás al exterior, sube al globo y respira hondo, ya se acabó la misión.

MISIÓN 10: ¿ARDE PARÍS?

Si crees que con la última misión has salvado **París**, la ciudad de los enamorados, te equivocas de cabo a rabo, pues los enemigos, frente al avance imparable de los aliados, han decidido volar **París** con miles de explosivos situados en edificios y lugares emblemáticos. Empezamos la última misión del juego en los túneles subterráneos del metro. Para eliminar a los dos guardias (M10-01), necesitarás tu pericia en el manejo del mando, pues los dos deben ser eliminados simultáneamente para que no se active la alarma. De esta acción se encargarán **Francis** y el lanchero. Tras eliminarlos, el grupo debe esconderse en un lado de la caseta (M10-02), excepto **Jack**, que debe eliminar con su cuchillo al oficial que descansa en el banco y a los mecánicos que intentan acceder al andén desde las vías. Luego viene el guardia con el que **Jack** se encontrará ya en el interior de la estación (M10-03). El guardia debe caer bajo el cuchillo de **Jack** y luego escóndelo antes de que el jefe de estación se dé la vuelta. Ahora puedes coger a **James** y **Jack** para que hagan uso de sus armas de fuego y liquidar a los restantes guardias de la estación. Todos deben salir de la estación a la superficie, debidamente uniformados, excepto **Rene**, el espía, que necesita un uniforme de oficial. Nada más salir, que lo conseguirás gracias a la ayuda de nuestra mascota **Whiskey** que distraerá con sus ladridos a los dos soldados que conversan junto a la boca del metro, debes dirigir el grupo bajo la protección visual de los arbustos (M10-04). Desde allí, **James** debe entrar en acción para eliminar a los soldados de la zona de la boca del metro y al oficial que ronda por los alrededores, para llevar luego su uniforme al espía. Cuando **Rene** esté ya disfrazado, dirígele hacia el soldado que vigila bajo la **Torre Eiffel** (M10-05), inyéctale morfina y cuando el cabo (que se encuentra en un banco bajo la torre) acuda en su ayuda, **Jack** correrá tras él para eliminarlo y después aniquila al aturdido soldado. **Jack** debe trabajar a destajo para proporcionar al espía los uniformes necesarios para sus labores posteriores. Puede empezar con el operario junto a la puerta de acceso a la torre, seguir con la masacre de la patrulla que llegará al lugar, con su metralleta, y acabar con los soldados de los alrededores de la torre. Con su uniforme, la labor no resultará excesivamente dura para **Jack**. Mucho cuidado con los francotiradores nazis que se hallan en los quioscos de cada puerta de acceso a la torre (M10-06). Puesto que hay un enemigo con el que **Jack** no podrá (M10-07), más vale esconder los cuerpos. Cuando **Jack** vuelva con sus compañeros y entregue a **Rene** los trajes de oficial, éste debe dirigirse a la zona (M10-08) para llevarse la camioneta y recoger a sus compañeros. De momento, monta en la camioneta al boina verde, al francotirador, al lanchero y al zapador. Dirige la camioneta hacia la calle trasera (M10-09) y, aprovechando que la patrulla ha pasado, baja a **Jack** e introdúcele en el edificio (M10-10) por la primera puerta. La planta baja debe quedar limpia para que más tarde el comando pueda pasar a su interior. **Rene** debe volver a por el resto del equipo y traerlos a la posición anterior para que puedan entrar todos juntos al edificio custodiado por **Jack**. **Jack** tiene una cita con **Natasha**, que se encuentra en el edificio (M10-11), infiltrada como secretaria. **Jack** debe entrar a este edificio por la puerta (M10-12) y eliminar a los soldados alemanes de la planta baja. Mientras, **Francis** debe eliminar a los guardias que se asean por la calle delantera del bloque de edificios. Para limpiar el resto de las plantas es conveniente que **Jack** reciba una ayudita de **James** y **Francis**. Entre los tres, sus armas y la emboscada de cuello de botella, el camino hasta **Natasha** debe quedar despejado en un periquete. Tras hablar con **Natasha**, nuestro comando debe dirigirse al edificio (M10-13), donde se encuentra el detonador. El primer soldado de la primera planta, es presa de **James** y su cuchillo, mientras que el resto de los enemigos caerán ante el fuego de las armas del grupo que, apostados en el pasillo con sus armas, liquidará a todo bicho viviente que se atreva a salir. El detonador está en la segunda planta y **Thomas**, el zapador, debe desactivarlo. Pero antes haremos una visita a la segunda y tercera planta para que no quede ningún nazi que pueda molestar durante el delicado trabajo. Recuerda registrar todos los rincones de la habitación en busca de objetos útiles. Ahora, si eres un fan incondicional de **Francis** disfrutarás como un niño, ya que éste debe dirigirse al balcón de la finca para eliminar a los francotiradores alemanes y, con su uniforme y sus municiones, abatir a todo bicho malo que se pasee por la calle. Puedes empezar con los soldados y mecánicos que rodean el tanque (M10-14) y seguir por el oficial que pasea al otro lado de la finca (M10-15). Nada en este juego es tan fácil. Como bien supones, subirán alemanes a por **Francis**, pero habrás sido precavido y habrás colocado a algún comando apostado tras la puerta para abatir cualquiera que ose a entrar. Ahora **Rene** debe hacer de conductor y **Natasha**, **Jack**, **Paul** y **Francis** de ocupantes de la camioneta. (M10-16). Cuando la tanqueta haya pasado, el conductor, **Samuel**, subirá al enorme tanque junto a **Thomas** y despejarán juntos el camino hacia el quiosco (M10-17) donde un oficial alemán custodia la llave de la entrada de la **Torre Eiffel**. Nuestro primer objetivo es otro tanque que se pasea por los jardines de la derecha, que deberás reventar de un cañonazo. Seguimos para eliminar a los grupos de soldados apostados al pie de la torre para llegar al quiosco donde se encuentra el oficial con la llave. Tranquilo, el oficial no quedará de una pieza, pero sí la llave. El último objetivo del tanque es una tanqueta. Procura cogerla por detrás, pues en caso contrario podría destruirte. **Rene** debe conducir hasta la posición (M10-18) para transportar a **Paul**, para que éste abra las cajas metálicas y consiga granadas y explosivos para **Thomas**. **Jack** ya debe tener la llave entre sus manos. **James**, **Jack**, **Francis** y **Thomas** serán los elegidos para entrar a la torre por la entrada (M10-19) e ir limpiando los pisos hasta acceder a los ascensores. En tu subida a la cima de la torre, la segunda terraza (M10-20) es un obstáculo difícil, así que te aconsejamos que hagas lo siguiente. Primero, **Francis** debe liquidar de un tiro al guardia de la esquina, a continuación **Thomas** lanzará una granada al grupo de soldados frente al ascensor del mirador, mientras que **Jack** y **James** cubrirán las escaleras de acceso a esta segunda terraza. Cuando hayas acabado, dirige al grupo al punto (M10-21), desde donde accederás a la estación de la radio, no sin antes luchar para quitársela a los alemanes. Con una vista espectacular, finaliza la última misión de ***Commandos 2 Men Of Courage***, cuando el resto del grupo se reúna en el mirador y el espía haga los honores con la radio. ■















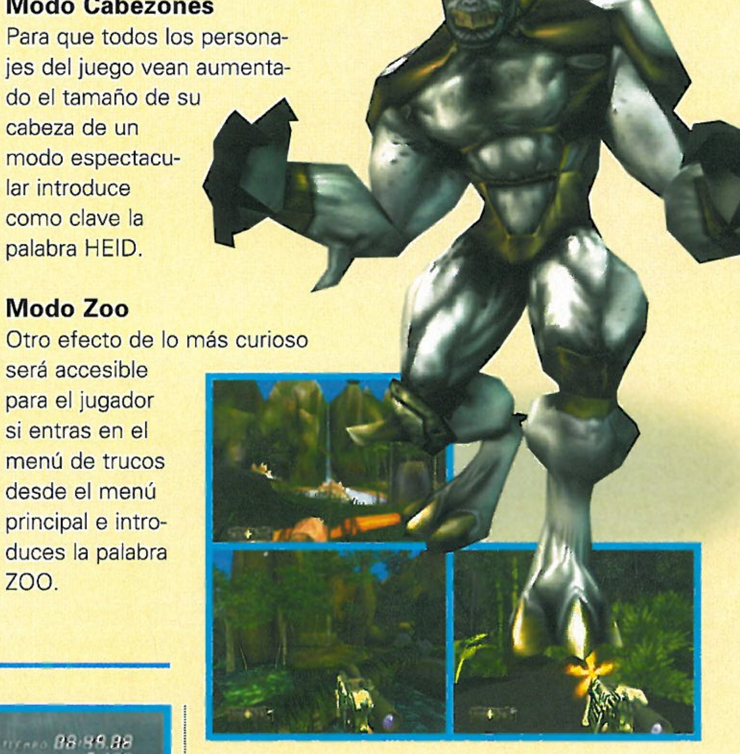






supertrucos

TUROK EVOLUTION



Invencibilidad
Para que nuestro cazador de dinosaurios no sufra daños a la hora de enfrentarse con sus enemigos, entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS. Un sonido te lo confirmará.

Todas las armas
Si lo que quieres es tener acceso a todas las armas del juego desde el principio, tan sólo tienes que entrar en el menú de trucos desde la pantalla de presentación y utilizar como clave TEXAS. Un sonido te informará de la activación.

Munición Infinita
Para que la escasez de balas no sea un grave problema utiliza como clave en el menú de trucos la palabra MADMAN.

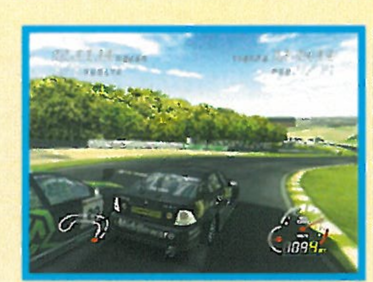
Selección de nivel
Para transportarte a cualquier nivel del juego entra en el menú de trucos e introduce SELLOUT.

Invisibilidad
Si deseas pasar desapercibido delante de los enemigos que pululan por el juego entra en el menú de trucos e introduce como clave SLLEWGH.

Modo Cabezones
Para que todos los personajes del juego vean aumentado el tamaño de su cabeza de un modo espectacular introduce como clave la palabra HEID.

Modo Zoo
Otro efecto de lo más curioso será accesible para el jugador si entras en el menú de trucos desde el menú principal e introduces la palabra ZOO.

PRO RACE DRIVER





Todos los coches
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce XKIMCF.

Todos los circuitos
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce TMYTKO.

Circuitos Pro Race Driver
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce LQJFFA.

Control realista
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce SIM.

Control alternativo
Utiliza como clave VIBAKH.

Mayores daños
Utiliza como clave DAMAGE.

Sin daños
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce como clave IHHBIV.

Ver los créditos
Entra en la pantalla de *Bonus* e introduce CREDITS.

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Personaje invulnerable
En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3. El personaje seleccionado será invencible.

Todos los objetos
En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3. Entra en el inventario para comprobarlo.




PLAYSTATION 2

PSONE


DREAMCAST

N64

supertrucos

RESIDENT EVIL

Munición infinita para el lanzagranadas

Para comenzar, este truco sólo funciona jugando con **Jill**, la chica del juego, ya que es la única que tiene acceso al lanzagranadas. Primero localiza un baúl y vuelca todos los objetos del inventario en él. Después coloca el lanzagranadas en el hueco superior izquierdo del inventario y las granadas incendiarias en el hueco superior derecho del mismo. Regresa a la pantalla del baúl e ilumina la munición incendiaria. Acto seguido pulsa dos veces el botón A del mando. Vuelve al baúl y pulsa otras dos veces A de nuevo sobre las granadas, que habrán pasado a este contenedor. Magicamente el número de las mismas ascenderá hasta 240. Puedes hacer la misma operación después con el resto de la munición para el lanzagranadas. Esto facilitará bastante el resto de tu aventura en ***Resident Evil***, y ya no tendrás necesidad de utilizar ninguna de las otras armas durante lo que quede de juego.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER



Arenas multijugador

Desde el menú principal del juego, entra en la opción de Extras. Una vez dentro, presiona la siguiente combinación: Y, Y, Blanco, Negro, Negro, Y, Y, Y, Y, Y, Blanco, Negro. Un grito te confirmará que el truco ha funcionado y cuatro nuevos escenarios aparecerán.

SPLASHDOWN

Menú de trucos

Para que aparezca el menú donde introducir los siguientes códigos, entra en las opciones y manteniendo pulsado R, presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, B, X, B.

Sin caídas

Introduce como clave en el menú de trucos TopBird.

Rivales más sencillos

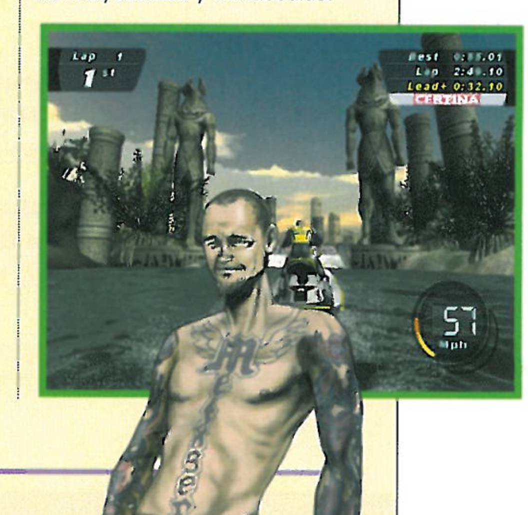
Introduce como clave en el menú de trucos Hobble.

Máxima potencia

Introduce como clave en el menú de trucos PMeterGo.

Todos los circuitos

Al igual que en los trucos anteriores, sólo que esta vez la palabra clave a introducir es Passport, siempre respetando las mayúsculas y minúsculas.



FREEEKSTYLE

Código maestro

Para que funcionen los demás trucos, primero introduce como clave LOKSMITH.

Todos los personajes

Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: POPULATE.

Todos los trajes

Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: YARDSALE.

Todos los circuitos

Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: TRAKMEET.



Baja gravedad

Introduce FTAIL en el menú de trucos.

Boost infinito

Introduce FREEBIE en el menú de trucos.

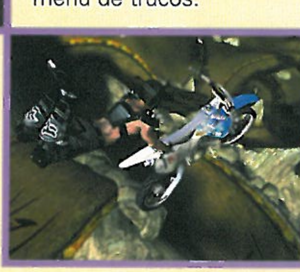
Todas las motos

Introduce WHEELS en el menú de trucos.

Sin moto

Introduce FLYSOLO en el menú de trucos.







 PLAYSTATION 2  XBOX  GAME BOY ADVANCE GAMECUBE

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

PS2

01> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

02> Commandos 2
Estrategia ■ Pyro Studios

03> Time Splitters 2
Shoot'em-up ■ Eidos

04> Shox
Conducción ■ EA Sports Big

05> Burnout 2
Conducción ■ Acclaim

06> Need For Speed: H.P. 2
Conducción ■ EA Games

07> Stuntman
Conducción ■ Infogrames

08> Onimusha 2
Aventura ■ Capcom

09> Pro Race Driver
Conducción ■Codemasters

10> The Thing
Shoot'em-up ■ Vivendi

XBOX

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Commandos 2
Estrategia ■ Pyro Studios

03> Buffy: TVS
Aventura ■ Universal Int.

04> Turok Evolution
Shooter ■ Acclaim

05> Max Payne
Shoot'em-up ■ Rockstar

06> Hunter: The Reckoning
Arcade ■ Interplay

07> Spider-Man
Arcade ■ Activision

08> Gun Valkyrie
Shoot'em-up ■ Sega

09> Star Wars Jedi Starfighter
Shoot'em-up ■ Lucas Arts

10> NBA Inside Drive
Deportivo ■ Microsoft

GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

01> Resident Evil
Survival Horror ■ Capcom

02> Rogue Leader
Shoot'em-up ■ LucasArts

03> Spider-Man
Arcade ■ Activision

04> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

05> Capcom Vs SNK 2 EO
Beat'em-up ■ Capcom

06> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

07> Tony Hawk's 3 Pro Skater
Deportivo ■ Activision

08> Burnout
Conducción ■ Acclaim

09> Bloody Roar Primal Fury
Beat'em-up ■ Hudson Soft

10> Super Smash Bros. Melee
Beat'em-up ■ Nintendo

PSONE

PS one

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

04> W.R.C. Arcade
Conducción ■ Sony C.E.

05> Capcom VS SNK Pro
Beat'em-up ■ Capcom

JAPÓN

01> Super Mario Sunshine
Plat.3D ■ Nintendo-GC

02>Ikaruga
Shoot'em-up ■ Treasure-DC

03> Star Ocean III
RPG ■ Enix-PS2

04> Tekki
Simulador ■ Capcom-Xbox

05> Genso Suikoden III
RPG ■ Konami-PS2

GAME BOY ADVANCE



01> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

02> Golden Sun
RPG ■ Nintendo

03> V-Rally 3
Conducción ■ Infogrames

04> Magical Quest
Plataformas ■ Nintendo

05> Dragon Ball Z
Action RPG ■ Infogrames

DREAMCAST



01> Shen Mue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> Virtua Tennis
Deportivo ■ Sega

03> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega

04> Phantasy Star On-Line V2
RPG On-line ■ Sega

05> Crazy Taxi 2
Arcade ■ Sega



Expertos en videojuegos



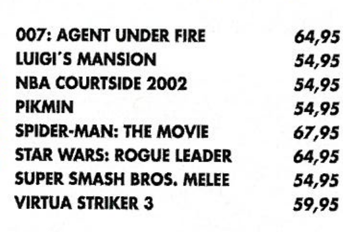
CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA 199





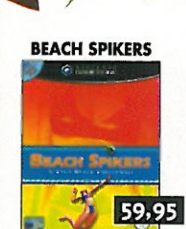
SOFTWARE		
	007: AGENT UNDER FIRE	64,95
	LUIGI'S MANSION	54,95
	NBA COURTSIDE 2002	54,95
	PIKMIN	54,95
	SPIDER-MAN: THE MOVIE	67,95
	STAR WARS: ROGUE LEADER	64,95
	SUPER SMASH BROS. MELEE	54,95
	VIRTUA STRIKER 3	59,95
ACCES.	MEMORY CARD 59 NINTENDO	19,95
	CONTROLLER MORADO/NEGRO...	32,95





Novedades del mes

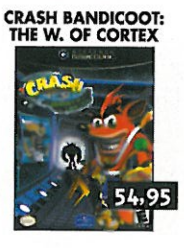
BEACH SPIKERS



CAPCOM vs SNK 2 EO



CRASH BANDICOOT: THE W. OF CORTEX



DYSNEY'S MAGICAL MIRROR



DOSHIN THE GIANT



F1 2002





FREEKSTYLE



LARGO WINCH



NHL HITZ 2003



PRO TENNIS WTA TOUR





FIFA 2003	noviembre
STARFOX ADVENTURES	noviembre
ETERNAL DARKN.: S. REQUIEM	noviembre
GODZILLA: D. A. MONSTER M.	noviembre
STAR WARS: GUERRAS CLON	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
NEED FOR SPEED: HOT PUR. 2	noviembre
DIE HARD VENDETTA	noviembre
MX SUPERFLY	noviembre
TIME SPLITERS 2	noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

64,95

Compra
TUROK EVOLUTION
y llévate el DVD
que incluye
COMO SE HIZO
y la HISTORIA
completa de toda
la saga de regalo

RESIDENT EVIL



SMUGGLER'S RUN 2 WARZONE



TAZ WANTED



THE SUM OF ALL FEARS





GAME BOY ADVANCE 99,95

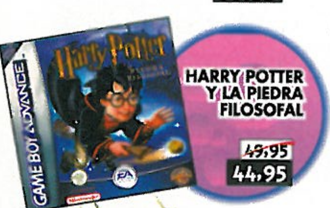
GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKEMON ORO O PLATA



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2








CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE



DISNEY'S MAGICAL QUEST



DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU 49,95

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 49,95

POKÉMON AMARILLO · POKÉMON AZUL · POKÉMON ROJO



Superofertas del mes

FINAL FIGHT ONE



KAO THE KANGAROO



SUPER DODGE BALL · SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL



POKÉMON PLATA · POKÉMON ORO · POKÉMON PINBALL

29,95 29,95 29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.



Expertos en videojuegos



BIKE: STREET. VERT. DIRT — 59,95

BLADE II — 64,95


COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — 54,95


CONFICT DESERT STORM — 59,95




SOFTWARE

FINAL FANTASY X	64,95
GT CONC.: 2002 TOKYO-GENEVA	39,95
GTA III	62,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	64,95
RESIDENT E. CODE: VERONICA X	29,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
V-RALLY 3	59,95

ACCESORIOS

CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

DINO STALKER — 59,95

ESTO ES FÚTBOL 2003 — 59,95


ESTO ES FÚTBOL 2003 + CAMISETA — 64,95


F 355 CHALLENGE — 59,95


FIRE BLADE — 59,95


FREEKSTYLE — 64,95


GUM BALL 3000 — 59,95


HITMAN 2 — 59,95

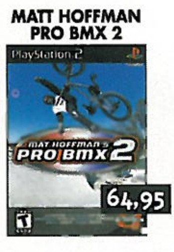

KELLY SLATER'S PRO SURFER — 64,95


LARGO WINCH — 29,95

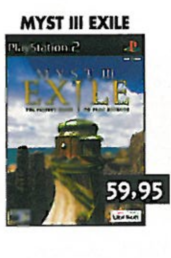

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR — 59,95

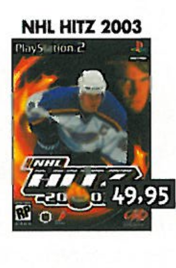
LETHAL SKIES — 64,95

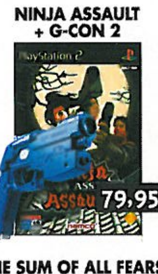

MASTER RALLYE — 39,95

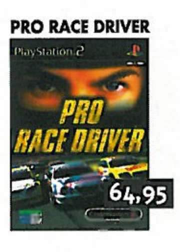

MATT HOFFMAN PRO BMX 2 — 64,95


MX SUPERFLY — 64,95


MYST III EXILE — 59,95


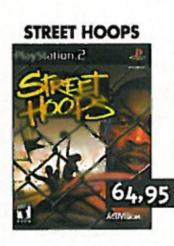
NHL HITZ 2003 — 49,95


NINJA ASSAULT + G-CON 2 — 79,95


PRO RACE DRIVER — 64,95


PROJECT ZERO — 49,95


RIDING SPIRITS — 59,95


STREET HOOPS — 64,95


STUNTMAN — 59,95


TAZ WANTED — 49,95


TEKKEN 4 — 69,95


THE SUM OF ALL FEARS (PÁNICO NUCLEAR) — 59,95


THE THING — 59,95


TIME SPLITTERS 2 — 59,95


WAY OF THE SAMURAI — 54,95




F1 RACING CHAMPIONSHIP — 9,95 — 7,95


TAR. DE MEMORIA Centro MAIL 4 MB. — 19,95 — 14,95




PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 109,95

¡ELIGE TU PACK!




PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 119,95

CONSOLA PS One — 89,95

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 19,95

CAPCOM vs SNK PRO — 29,95


DELTA FORCE URBAN WARFARE — 34,95

DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE — 14,95


DIGIMON RUMBLE ARENA — 29,95


DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 — 29,95




H. POTTER LA CÁM. SECRETA	noviembre
METAL SLUG	noviembre
FIFA 2003	noviembre
DIGIMON WORLD 2003	noviembre
NBA LIVE 2003	noviembre
CT SPECIAL FORCES	noviembre

HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL — 44,95


MEDAL OF HONOR + MOH UNDERGROUND — 24,95


PACK 007 (2 JUEGOS) — 24,95


SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO — 22,95


SYPHON FILTER 3 — 19,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 22,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos

C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD



DVD REMOTE STEPS



PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



VOLANTE PRO PLAY MONZA





PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS 259,95







METAL GEAR SOLID 2







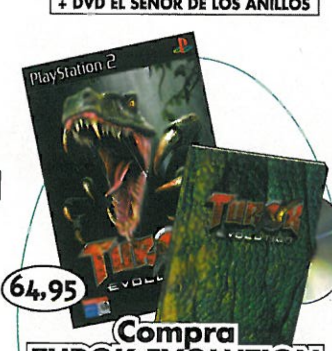
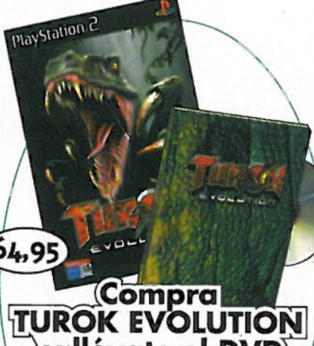




TOUR DE FRANCE ~~59,95~~ 54,95




F1 RACING CHAMPIONSHIP

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



Compra COLIN McRAE RALLY 3 y llévate un PORTA CD'S METÁLICO de regalo

AGE OF EMPIRES II THE COLLECTION 29,95

JAK AND DAXTER 29,95

LOTUS CHALLENGE 29,95

NBA STREET 29,95




ONIMUSHA: WARLORDS 29,95



QUAKE III EVOLUTION 29,95




RUMBLE RACING 19,95



SPY HUNTER 34,95



Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye CÓMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo

Compra BURNOUT 2 en Centro MAIL y llévate esta pequeña joya de coleccionista de REGALO




TARZAN FREERIDE 29,95

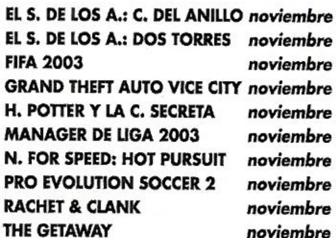



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 29,95






WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 29,95



ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION 29,95

EL S. DE LOS A.: C. DEL ANILLO	noviembre
EL S. DE LOS A.: DOS TORRES	noviembre
FIFA 2003	noviembre
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
MANAGER DE LIGA 2003	noviembre
N. FOR SPEED: HOT PURSUIT	noviembre
PRO EVOLUTION SOCCER 2	noviembre
RACHET & CLANK	noviembre
THE GETAWAY	noviembre



Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo



Compra ONIMUSHA 2 y llévate un POSTER de regalo

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en informática



Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo



COLIN McRAE RALLY 3



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



CONFLICT DESERT STORM



CRAZY TAXI 3



SILENT HILL 2: INNER FEARS



THE THING





007: AGENT UNDER FIRE	69,95
BLOOD OMEN 2	69,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
GAUNTLET DARK LEGACY	69,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN METAL	69,95
HUNTER: THE RECKONING	69,95
MOTO GP	67,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORT CHALLENGE	59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	72,95
WRECKLESS	69,95



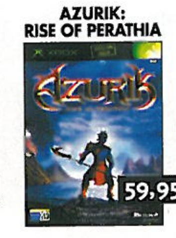
Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye CÓMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo



AMPED FREESTYLE SNOWB.



AZURIK: RISE OF PERATHIA



IMPUESTOS INCLUIDOS



BLOOD WAKE



FUNZION FRENZY



NBA INSIDE DRIVE 2002



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE





CONSOLA XBOX
249,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE
29,95

CONTROLLER MICROSOFT



DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT



MEMORY UNIT MICROSOFT





HITMAN 2	octubre
TAZ WANTED	octubre
TIME SPLITTERS 2	octubre
SEÑOR DE LOS A.: C. ANILLO	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
FIFA 2003	noviembre
MICROMACHINES	noviembre
NEED FOR SPEED: HOT PUR. 2	noviembre
MARVEL VS CAPCOM	noviembre
SEGA GT 2002	noviembre
MALICE	noviembre

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ____________ C.P. ____________
Provincia ____________ Tel. ____________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-10-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 €   Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envios se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Informática y videojuegos









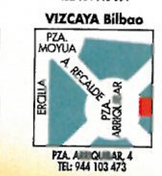


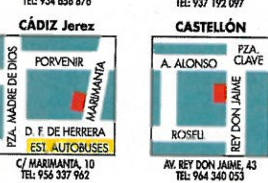





























A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4. TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA, s/n. TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JÚPITER. TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12, C/ FDEZ. LADREDA, s/n. TEL: 985 119 994

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M. — C/ BOLSERIA, 10. TEL: 971 727 603

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10. TEL: 971 883 140

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n. TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3. TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, s/n. TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18. TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12, C/ Alvar Aalto, s/n. TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n. TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10. TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN. TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS, Avda. FELO MONZÓN, s/n. TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13. TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n. TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, s/n. TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26. TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46. TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, s/n. TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4. TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

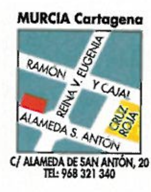
ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271

Nuevas tiendas








ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE, LOCAL B. 48

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL, AV. JUAN CARLOS I s/n

CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18, C/ CAÑO HERRERA s/n

MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158, AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20. TEL: 968 321 340

VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352, CTRA. N-III, KM. 345



CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

LÍNEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

El Señor De Los Anillos

No dudo de las capacidades de **EA** o de **Vivendi** para hacer grandes juegos basados en el *Señor De Los Anillos*, pero es triste que una licencia así se quede sólo en un buen juego para estas navidades. Lo que sería fantástico es que se hiciera un juego de *El Señor De Los Anillos* que no se quedara en un gran juego, sino que trascendiera algo



más. Voy a ser claro, los únicos que pueden hacer de esta historia la experiencia jugable más grande de nuestras vidas (a mi juicio) son los equipos desarrolladores de **Squaresoft**. Una compañía que hace de cada juego una obra maestra debería tener el privilegio de hacer el juego basado en la obra de **Tolkien**, y de hacerlo como se debería de hacer, como un juego de rol, no como una aventura 3D.

Félix Rodríguez Talavera, vía e-mail.

Diablo 2 en PS2

Domin Jiménez, vía e-mail.

Hola de nuevo, tengo unas preguntillas que hacer y a ver si me podéis sacar de dudas:

■ *¿Saldrá Diablo 2 para **PS2**?, teniendo en cuenta que el primero salió para **PSone**...*

■ *¿Para cuándo Soul Calibur 2?*

■ *Por último, Devil May Cry 2, ¿cómo lo veis? ¿Será un juegazo?*

■ ***Nunca se ha comentado nada al respecto y Blizzard no parece dispuesto a liberar la licencia.***

■ ***Tal y como Namco prometió, primero aparecerá para GameCube y más tarde para PS2. Aunque aún no hay fecha aproximada de lanzamiento, suponemos que saldrá justo antes del verano que viene en Japón.***

■ ***En el reportaje del ECTS de este número podrás comprobar lo que ofrece DMC2.***

FFX Platinum

Alex, vía e-mail.

*Hola, me llamo **Alex** y quería haceros algunas preguntas:*

■ *¿Qué me podéis decir sobre el Final Fantasy X Platinum? ¿Algún otro que salga próximamente?*

■ *¿Por qué dicen que **PS2** es tan difícil de programar?*

■ *¿Podré usar mi línea ADSL para conectar mi **PlayStation 2**?*

■ *¿Alguna novedad respecto a los Resident Evil,o va a seguir siendo primicia de **Nintendo**?*

■ *Por último, ¿creéis que en poco tiempo aparecerán juegos para **GC** y **Xbox** que no se podrán realizar en **PS2**, obligando a **Sony** a adelantar el lanzamiento de **PS3**?*

■ ***Teniendo en cuenta el título que es, no tardará mucho en aparecer bajo el sello Platinum, pero aún tendrás que esperar unos cuantos meses. Los próximos Platinum serán Jak & Daxter y WRC.***

■ ***Lógicamente, es más sencillo programar bajo arquitecturas ya conocidas, como la X86 (Xbox), y el Emotion Engine, al principio, no estaba muy documentado. A estas alturas, un gran porcentaje de compañías saben cómo sacar el máximo rendimiento a PS2.***

■ ***Cualquier tipo de conexión de banda ancha funcionará con el adaptador Ethernet de PS2 (cable o ADSL).***

■ ***Los únicos títulos que seguirán siendo exclusivos para GameCube serán Resident Evil (el remake) y RE 0. Parece ser que las próximas creaciones de Shinij Mikami podrán jugarse en otras consolas.***

■ ***De hecho, ya existen títulos con esas características. Por ejemplo, sería imposible re-***

WRC II



Devil May Cry 2



Jak And Daxter



Soul Calibur II



Diablo II (PC)



Socom



Socom, ya aparecido en **EE.UU.**, podría ser el primer título europeo en aprovechar la conexión a **Internet** a través de banda ancha de **PlayStation 2**. A la izquierda, la versión **PC** de Diablo II.

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc



Resident Evil 0

Socom

Halo: Combat Evolved

TERMÓMETRO

CALIENTE. La segunda entrega de TimeSplitters es infinitamente mejor que su predecesor.

TEMPLADO. Pro Evolution Soccer 2 sigue sin contar con buena parte de las licencias.

FRÍO. La versión PAL de Kingdom Hearts, con «bordes PAL» y con voces en inglés.





*Desde la aparición de Halo, la mayoría de los shoot'em-up han copiado algún que otro detalle presentado por el título de Bungie creado para **Xbox**.*

crear Halo en PS2 manteniendo todas las características y calidad gráfica del original. Los analistas nipones se han aventurado a predecir que el año 2005 será el año en el que verá la luz PlayStation 3.

Términos Técnicos

Jose Luis, vía e-mail.

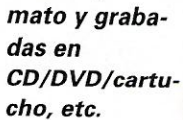
*¡Hola! Me llamo **Jose Luis** y esto es lo que me gustaría saber:*

■ *¿En qué consisten los sistemas NTSC-USA, NTSC-Japonés, y PAL? ¿Y qué diferencias hay?*

■ *¿Qué significan los términos: overscan, sprite, clipping, jaggies, gráficos prerenderizados, secuenvias de vídeo FMV/vídeo CG?*

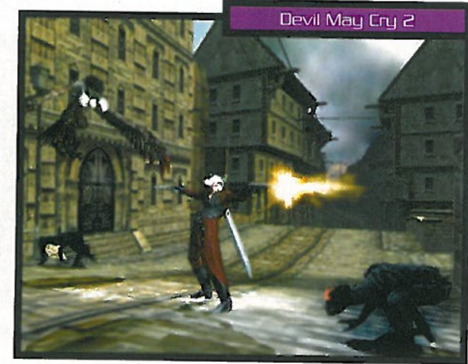
■ ***Esas son las maneras de diferenciar las diferentes regiones y sistemas de vídeo en el que se divide el hardware y el software de consola.***

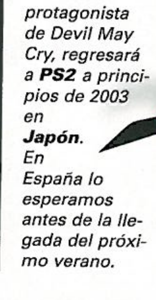
■ ***Overscan: proceso que amplía la región visible de imagen al convertir un título NTSC (525 líneas) a PAL (625 líneas). Sprite: conjunto de imágenes formadas por pixels que se muestran en sucesión para simular movimiento. Clipping: aplicado generalmente a las 2D cuando la cantidad de sprites mostrados supera a la capacidad del hardware, con los consecuentes parpadeos. Jaggies: es el efecto «diente de sierra» que se puede apreciar en títulos con baja resolución (vertical en PS2) sin anti-aliasing. Gráficos pre-renderizados: utilizados sobre todo en las máquinas de 16 bits, son imágenes en 2D creadas a partir de renders en alta resolución. FMV: Full Motion Video, secuencias de vídeo comprimidas en cualquier formato y grabadas en CD/DVD/cartucho, etc.***



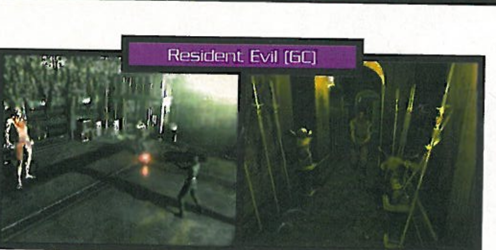




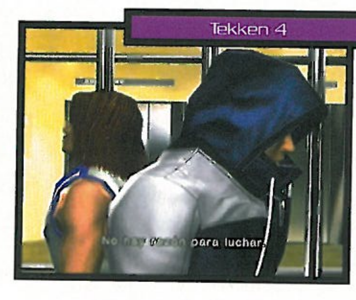




***Dante**, el «chulesco» protagonista de Devil May Cry, regresará a **PS2** a principios de 2003 en **Japón**. En España lo esperamos antes de la llegada del próximo verano.*







@ustin. Pues macho, si no te he publicado dos de los dibujos que mandaste será que no me han llegado, ya que te tengo controlado y no tengo ninguno que no haya puesto. Será cosa de Correos... El que me has enviado me ha llegado con los dibujos ya colocados, así que te lo juro por tus fístulas, y si no que te quedes sin piernas, que el mes que viene lo pongo.

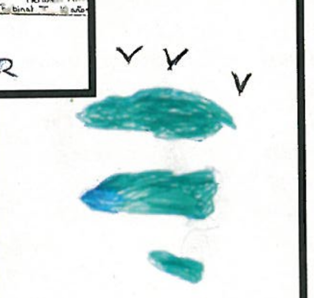
Bénelo. Ya leí tu e-mail. Dos cosas: tu dibujo mola, pero si pudieras colorearlo un poquito sería estupendo. Te espero unos días para que puedas hacerlo. ¿Por que te cambiaste el nombre? The Cat no estaba mal... Hortera pero resultón.

Mauricio Vicio. Error. Tienes que escribir a Nutrias Buscan, la revista de relaciones animales.

GOLFOMENSAJES



***Meritxell**, con sus 10 añitos, nos demuestra que el relevo lo tenemos asegurado. Bravo.*



Y aquí tenéis a un valiente, que con sólo cinco años se asoma a esta sección sin rubor ni pudor. Un aprendiz de necio que tiene todas las papeletas para suplirme.

De moralista a plasta

Rafael Hoyo. Córdoba

*¡Muy buenas! Seguro que no te acordarás de mí, pero soy **Rafa**, el «corbobés moralista».*

■ *Pues efectivamente, ni papa.*

Te mandaba cintas de música anime, el pelotillero ese...

■ *Ah, ya recuerdo. Nada más llegar grababa encima a Camilo Sexto y Raphael.*

No he comprado más de 3 ó 4 números de la revista en los últimos años ya que apenas compro un par de videojuegos al año.

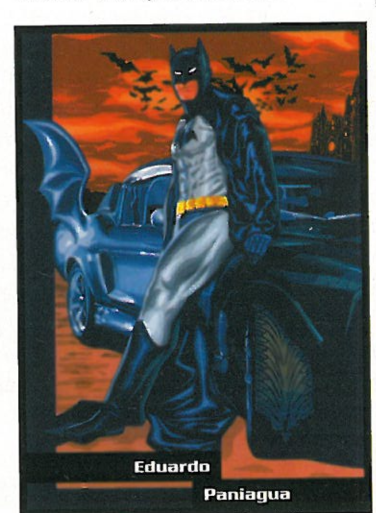
■ *Esto es cultura, no sólo información especializada. Que no se repita, ehhh.*

Menudo cambio en la revista, menos mal que aún quedáis los monstruos de siempre, y me ha dado alegría volver a leeros.

■ *Sin faltar a los monstruos. Bueno, también me alegro de leerte, pringao baboso.*

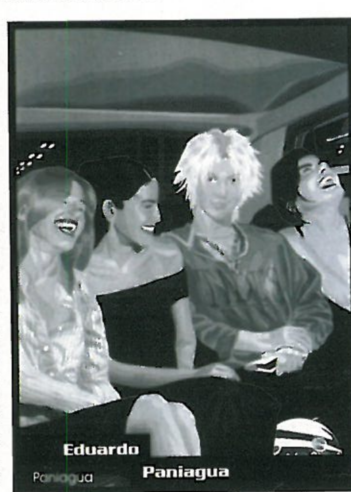
*(Ahora me suelta un rollo sobre su aprendizaje de japonés y me ofrece un concierto de **Hironubu Kageyama**, el de **Dragon Ball**, además de hacerme preguntas).*

■ *Bueno tronco, las preguntas te las respondo el mes que viene. El concierto, pues mejor regálaselo a un pobre...*





***Abel Granados** se acuerda de mí, y me pide que firme el libro de visitas de su página Web, que ya os he puesto en la sección tropecientas veces. Lo haré.*



*El geniecillo asimétrico **Mister Paniagua** vuelve a elevar el tono de la sección con tres ejemplos variopintos de sus capacidades pictóricas. Sí señor, un monstruo del colorín.*



TOP NECIO

1. **Alex Potter Bañeres** — El galán del baño turco
2. **Dani Pitillos** — El fumador torpón
3. **Toño Greppi** — El paladín anal, rey de Chueca
4. **Rafael Hoyo** — El retorno del Cordobés Moralista
5. **Cyberyayo** — El que promete y nunca cumple



Mega Top te regala la cartera de Bart Simpson

Los fans de la familia más famosa y divertida de la tele están de suerte. Este mes, los Simpson son las auténticas estrellas de Mega Top. Además de ser los protagonistas de la portada, el número de octubre incluye un regalo alucinante: la cartera tejana de Bart Simpson. En el interior de la revista, encontrarás un amplio reportaje sobre el lanzamiento en vídeo y DVD de la segunda temporada completa de la serie, además de una entrevista en exclusiva con el patriarca de la familia, Homer Simpson. Y, por si fuera poco, no te pierdas el concurso en el que sorteamos 10 packs en vídeo con los 22 episodios de esta segunda temporada. Pero no sólo de Simpson viven nuestros lectores. Este mes, también hemos elaborado interesantes reportajes sobre la película de Operación Triunfo; el cantante vasco Alex Ubago; el estreno de Austin Powers en Miembro de Oro, la tercera entrega de las peripecias de este disparatado agente secreto; los fichajes estrella de la Liga de fútbol, Riquelme y Ronaldo... Te contamos también los secretos del original videojuego Pikmin para GameCube, del cual sorteamos cinco. Además, todas las novedades en música, vídeos, libros, cómic, videojuegos, Internet... Y un nuevo capítulo de la guía exclusiva de las ediciones Oro, Plata y Cristal de Pokémon. Y todo ésto sólo 3 Euros.

Vuelve el fútbol, también en PS2



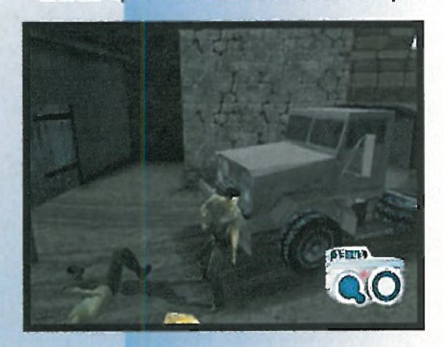
El deporte rey, la obsesión de tantos y tantos aficionados, llega a PlayStation 2 con Pro Evolution Soccer 2. Te contamos las novedades del simulador de Konami, los cambios y las sorpresas de la segunda parte de uno de los juegos con más solera del mundo del deporte. Y para los que el fútbol no les diga tanto, también os presentamos un completo reportaje sobre Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad, en el que Lara Croft volverá a hipnotizarnos con sus curvas virtuales. Y el género con más representantes, el de la conducción, recibe a las dos principales ofertas de cara a este último cuarto de año en lo referente a la simulación de rallys: WRC II Extreme y Colin McRae 3. Os avanzamos sus características en dos previews con los juegos todavía en pleno proceso de conclusión. Y si te van los juegos de coches pero en su vertiente arcade, no te pierdas Shox, Need For Speed: Hot Pursuit 2 y Burnout 2: Point Of Impact. Pero para los que quieren mirar al futuro más lejano, no nos hemos olvidado de la Feria ECTS 2002 celebrada en Londres, en la que se presentaron las futuras estrellas de PS2 y que te las mostramos en un completo dossier. Además, un DVD de regalo con demos de Need For Speed: Hot Pursuit 2, Pro Race Driver, Aggressive Inline, Conflict: Desert Storm, Downforce, WRC (Platinum) y Jak & Daxter (Platinum). A la venta, revista más DVD, por sólo 6 Euros.

Llévate YOU bajo el brazo

Si en el número anterior os obsequiábamos con un práctico billetero, este mes os podéis montar el conjunto con el bolso a juego. Hay dos modelos diferentes para que puedas escoger el que más te guste y se ajuste a tu personalidad. Pero, además, en YOU te ponemos al día de la actualidad de todo lo que sucede en el mundo del espectáculo. Ya que podrás leer las entrevistas de Beatriz Luengo (de Un Paso Adelante), Unax Ugalde, Joaquín Phoenix, Jonathan Rhys-Meyers y Enrique Iglesias. ¿Más artículos interesantes? ¡Pues sí! Un fantástico redaccional de moda en el que aprenderás a sacarte el mejor partido, los vaqueros más rompedores de la temporada Otoño/Invierno, el efecto de las hormonas en nuestro cuerpo, el engorroso cambio de armario y un exclusivo reportaje que te informará de qué es lo que más cool en el mundo de la belleza. Tenemos muchas cosas más, pero tendrás que hacerte con tu revista para comprobarlo.



Mission Impossible. Infogrames se encuentra en pleno desarrollo de *Mission Impossible: Operation Surma*, título de acción y espionaje que aparecerá en **PS2**, **Xbox** y **GameCube**. En el juego, que sigue un argumento completamente original, encarnas de nuevo al agente especial **Ethan Hunt**, que deberá acabar con un peligroso *chip*. Habrá diferentes formas de completar cada una de las misiones que se desarrollan en **Europa**.



Microsoft compra Rare. Tras multitud de rumores y desmentidos, parece que ya es oficial. *Starfox Adventures* será el último título de **Rare** para **Nintendo**. La compañía nipona ha vendido su participación a la creadora de *GoldenEye* o *Banjo Tooei* (un 49%), **Microsoft**, por un valor aproximado de 250 millones de Euros. A partir de ahora, es de esperar que **Rare** comience a programar en exclusiva para **Xbox**.

Novedades Square TGS. La creadora de los mejores juegos de rol presentara en la proxima feria japonesa *Final Fantasy X - Another Lord - The Lord of Future*, una visión alternativa de su clasico para **PS2**, protagonizada por **Yuna** y **Riku**. Otros títulos, estos sin confirmacion oficial son: *Final Fantasy XII*, *Unlimited Saga*, *Final Fantasy Crystal Chronicles*, *Secret Of Mana* para **PS2** y *Final Fantasy III* para **GBA**.

Placa Sega/Microsoft. Fuentes internas de **Sega** han confirmado que la compañia se encuentra a punto de completar una nueva placa recreativa basada en el potente *hardware* de la consola de **Microsoft** (733 Mhz). La máquina estará lista a finales de año y acogerá creaciones totalmente originales, además de juegos propios de **Sega**. El primero de ellos será el *shooter* de pistola *The House Of The Dead 3*, que tambien aparecerá en version domestica.

MICROSOFT

True Fantasy Live On-line



Miles de jugadores conectados a través del servicio ***Xbox Live*** *podrán darse cita en este juego On-line masivo.*

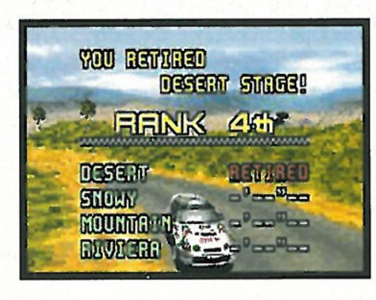
Microsoft anuncia que lanzará un juego de rol *On-line* para su servicio **Xbox Live** en **Japón** llamado *True Fantasy Live Online*. El título aparecerá a lo largo del año próximo y está siendo desarrollado por **Level 5**, creadores de *Dark Cloud* para **PS2**. Aún no se conoce si aparecerá en Occidente.



SEGA

Sega Rally

El próximo 19 de diciembre **Sega** pondrá a la venta en **Japón**, por un precio de 5.800 Yenes, la conversión de su popular *arcade* de Rallys ***Sega Rally*** para la portátil de **Nintendo**. El juego, que ha sido desarrollado por **Sega Rosso**, cuenta con diez circuitos diferentes, extraídos de las dos entregas, más alguno creado expresamente para esta versión. Utilizará gráficos poligonales y contará con un modo de juego para hasta cuatro jugadores por medio del *Link Cable*.





CAPCOM

Capcom Fighting All Stars

La creadora de *Resident Evil* lanzará al mercado una nueva recreativa. Se trata de un *arcade* de lucha desarrollado por **Akira**, creadores de *Street Fighter Ex Plus*, con personajes ya conocidos.





Strider, Charlie, Akira, Haggar... *Las sagas de lucha más importantes de* ***Capcom*** *aparecerán en el juego.*

ULTIMA HORA